ERIC de Noorman

door
HANS G. KRESSE.



De Strijd tegen Kirasso

De Avonturen van
ERIC DE NOORMAN

De tekenaar van het boeiend verhaal « ERIC DE NOORMAN » is Hans G. Kresse, een der meest talentvolle medewerkers van de Marten Toonder Studio's.

HANS- G KRESSE

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN

Derde verhaal

De Strijd tegen Kirasso

Uitgeverij:
HET LAATSTE NIEUWS — Em. Jacqmainlaan, 105 - 107, Brussel

Korte inhoud van :

EERSTE VERHAAL : **DE REIS NAAR ATLANTIS**

Eric, de zoon van Wogram, Koning der Noormannen, is uitgevaren om een bruid te zoeken. Een orkaan drijft hem uit de koers en hij belandt in het geheimzinnige rijk van Atlantis Na vele avonturen en gevechten met de vreemde wezens, die dit gebied bewonen, komt hij in contact met de bevolking, die hem echter niet gunstig gezind is. Hierdoor laat hij zich in met de Egyptenaar Kirasso die niet veel goeds in het schild voert en voor zijn duistere plannen een der eerste vrouwen van Atlantis, de bewaakster van de Steen, heeft ontvoerd.

Eric bevrijdt Winonah, de bewaakster, en beiden ontsnappen.

TWEEDE VERHAAL : **DE ONTVOERING VAN WINONAH**

Na vele avonturen en gevechten met monsters, die in de wildernis leven, komen Eric en Winonah in aanraking met de dwergen. Wanneer zij zich terug op weg begeven naar Winonah's vaderland, ontmoeten zij onderweg de raketvliegtuigen van Atlantis. Medegevoerd naar de stad, wordt Eric aldaar ter dood veroordeeld, maar vrijgesteld na een roerend pleidooi van Winonah, die hem eindelijk haar liefde bekent.

Winonah verklaart Eric het geheim van de Steen van Atlantis. Op zoek naar de Steen komen beiden in aanraking met de wrede luipaardmannen, die Winonah ontvoeren. Nochtans met bovenmenselijke inspanningen en na gevaarlijke avonturen gelukt Eric er in Winonah te bevrijden.

Ieder deel van «De Avonturen van Eric de Noorman» bevat een volledig verhaal.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN — DE STRIJD TEGEN KIRASSO







De dwerg staat te wachten op de terugkeer van Eric, zijn grote vriend, die Winonah uit de klauwen van de boze hoge-priester, Kirasso, gered heeft. Hij heeft zich zoveel mogelijk terug-getrokken en probeert de toestand te begrijpen. Hij gelukt daar even-wel niet erg best in. Zo is hij verdiept in het ontwarren van al de raadselen welke hem omgeven dat hij pas bemerkt dat er iemand achter hem staat als hij een zware stem hoort zeggen :

— Wat doet gij hier, kereltje?

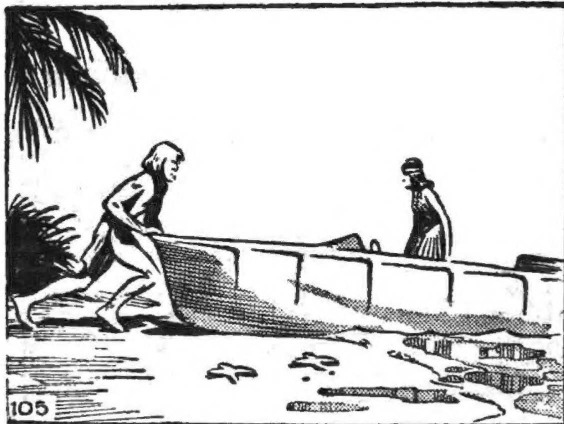
Verschrikt springt de dwerg overeind en kijkt met knipperende oogjes naar de griezelige luipaardman die zo heel dicht bij hem staat dat hij hem gemakkelijk pakken kan.

— Beh-Beh-Beh. Het mannetje verslikt zich maar slaagt er eindelijk in te vertellen dat hij een zeer gewichtige dwerg is die helemaal alleen met een boot gekomen is terwijl buiten op zee een vlieg-tuig op hem ligt te wachten. Hoewel de luipaardman gelooft met iemand te doen te hebben die niet helemaal bij zijn verstand is, neemt hij het zekere voor het onzekere en de dwerg dwingende de weg te wijzen gaat hij op onderzoek uit.

Enige uren nadat de dwerg gedwongen zijn schuilplaats moest ver-laten ritselt het in de bladeren en het gebruinde gezicht van Erik duikt op. Enkele malen roept hij zachtjes de dwerg maar als hij geen antwoord krijgt trekt hij zijn hoofd terug en wenkt Winonah hem naar de boot op het strand te volgen.

Eric begrijpt niet wat er gebeurd kan zijn maar om geen tijd te verliezen gaat hij op onderzoek uit.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN





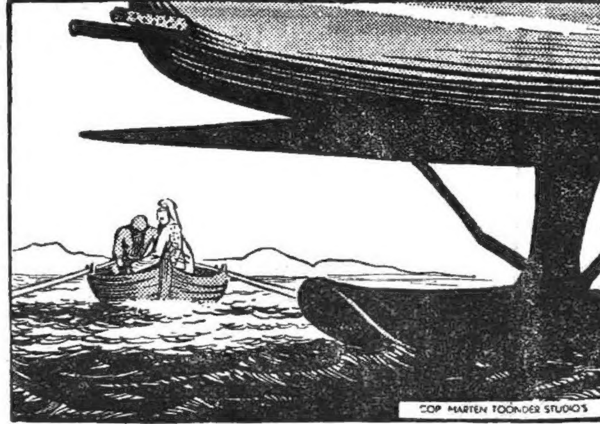


Zo snel mogelijk begeven Eric en Winonah zich naar het strand. Vlug duwt Eric de boot in zee, springt aan boord en brengt de motor in gang.

Als hij niet zo haastig geweest was zou hij misschien een aantal verse voetstappen in het zand gezien hebben, twee daarvan waren heel klein, als van een dwerg. In volle vaart glijdt de boot door de golven en het nog steeds op dezelfde plaatsliggende vliegtuig komt snel naderbij.

Men schijnt daar zijn komst nog niet te verwachten want geen der piloten laat zich zien. Eric verankert de boot aan een der potons en helpt vervolgens Winonah bij het uitstappen. Op een ogenblik dat hij niet kijkt gaat de deur van de cabine open en twee bruine armen trekken de verschrikte priesteres naar binnen. Ook Eric stapt nu op de vleugel en denkende dat zij hem reeds voorgegaan is koestert hij geen argwaan als hij de geopende deur ziet. Een laatste blik om zich te overtuigen dat het rubberbootje stevig verankerd is, wordt hem noodlottig. Achter hem verschijnt een kolossale luipaardman. Een gespierde arm wordt om zijn hals geslagen en voordat Eric de gelegenheid heeft zich te weer te stellen, wordt hij ook naar binnen getrokken.







Niet verdacht op deze listige overval is Eric een ogenblik totaal overbluft. Een tweede luipaardman snelt zijn aanvaller te hulp en gezamenlijk weten zij Eric te overmeesteren.

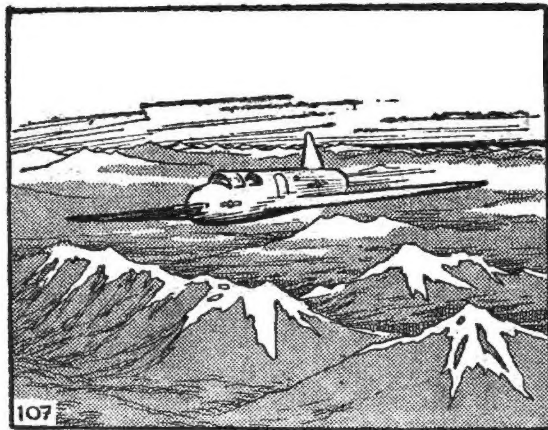
Met een sombere blik staart Eric in het rond. De twee piloten staan terneergeslagen in een hoek van de cabine, bewaakt door twee luipaardmannen. In het geheel telt Eric drie van deze kerels.

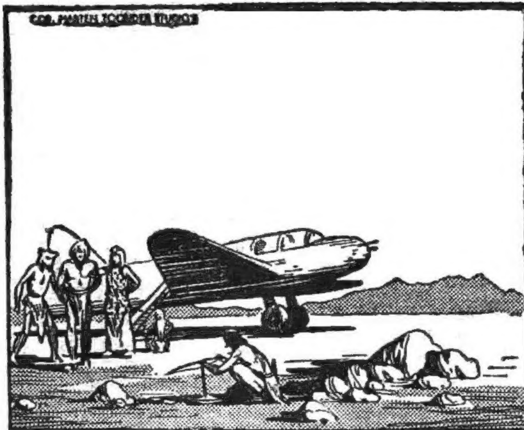
Beschaamd dat hij zich op zo'n kinderachtige manier heeft laten overrompelen nadat hij juist de priesteres met levensgevaar uit het hol van de leeuw heeft weten te redden, sluit Eric zich bij het troepje Atlantismannen aan. Hier verneemt hij dat drie luipaardmannen en de dwerg zwemmende het vliegtuig genaderd zijn, waarna ze de piloten overrompelden. Dus de dwerg is ook in het vliegtuig. Eric vraagt zich af of het kereltje de verradersrol gespeeld kan hebben.

In middels heeft de Egyptische hogepriester zich naar het vliegtuig laten roeien en begeeft zich aan boord. Tevreden grijnzend ziet hij het klein groepje gevangenen staan en dan geeft hij enkele korte bevelen.

De verraderlijke Atlantis bediende, die indertijd Eric van het dak gooide treedt nu ook binnen en neemt in de kajuit plaats. Woedend, doch machteloos moet Eric ervaren dat het toestel zich weer in de lucht begeeft en koers zet in westelijke richting.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Met brullende motoren koerst het toestel westwaarts. Hoog over de met sneeuw bedekte bergtoppen vervolgt het zijn weg. Binnen in de cockpit kan Eric niet zien waarheen de tocht voert, docht hij meent dit wel te kunnen vermoeden. Dat bemerkte hij ten laatste als de machine begint te dalen. Een schok vaart door de metalen vogel en even later hobbelt het toestel over de grond.

Na eenige tijd verschijnt een der luipaardmannen die Eric en zijn metgezellen beveelt uit te stappen. Buiten is de verraderlijke bediende reeds bezig met een vuurboog vuur te maken. Zo onopvallend mogelijk neemt Eric de omgeving in zich op en met een schok ziet hij op een afstand de burcht liggen. Ook bemerkt hij de dwerg die ten aanschouwe van twee luipaardmannen een vreemde dans aan het uitvoeren is. Zijn schril stemmetje kakelt allerlei onzin en de luipaardmannen schijnen zich kostelijk te amuseren.

Verwonderd over het vreemde gedrag van zijn kleine vriend gaat Eric zitten op de plaats welke zijn bewaker hem aanwijst en enige ogenblikken later voegen de twee piloten zich bij hem.

Hun bovenlijf is ontbloot en onrustig vraagt Eric zich af wat dat te betekenen heeft. Maar dan treedt Kirasso naar voren, vergezeld van Winonah en een der luipaardmannen. De Egyptenaar is gekleed als een piloot van de Atlantisluchtmacht.

— Luitert, zegt de hogepriester met een satanisch lachje. Ik ga met de hogepriesteres van Atlantis naar de burcht, zo er iets met mij mocht gebeuren wordt gij — wijzend op Eric — ter dood gebracht evenals de piloten. En met een schaterende lacht begeeft hij zich op weg. Winonah voor zich uit drijvende.







Traag kruipen de uren voort. Het schijnt Eric eeuwen geleden dat Kirasso en Winonah vertrokken zijn. Met verbazing heeft hij echter intussen het gedrag van de dwerg gadegeslagen. Deze schijnt beste maatjes met de luipaardmannen te zijn en zelfs heeft hij eenmaal de gevangenen tot groot vermaak van de luipaardmannen, uitgescholden voor al wat lelijk is. Daar tussendoor houdt hij zowel vriend als vijand bezig met zijn gekke dansen en gebaren. De nacht valt en als het wachtvuur ontstoken wordt, springt het mannetje dwars door de vlammen en slaakt griezelige kreten. Het is een spookachtig gezicht, het kleine mannetje tegen de vlammen allerlei rare verhalen te horen vertellen.

Argwanend neemt Eric dit alles op doch ten slotte, doodmoe, valt onze held in een diepe slaap.

Weldra volgen de piloten zijn voorbeeld en blijven alleen de luipaardman die de wacht heeft en de dwerg waken. Maar ook de bewaker kan zijn ogen haast niet meer openhouden en eensklaps zakt zijn hoofd opzij... ook hij is in het land der dromen.

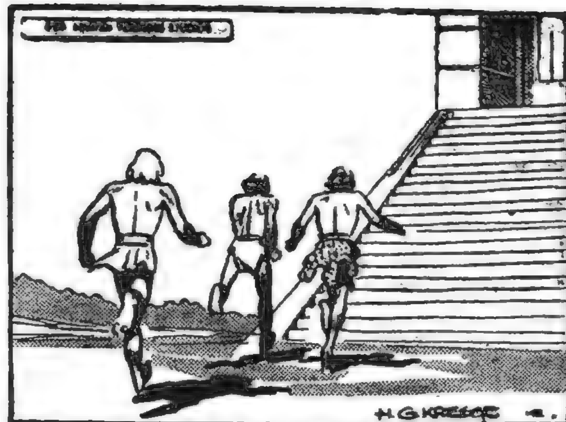
Als bij toverslag verandert de houding van het kleine kereltje : behoedzaam kijkt hij in het rond, dan, overtuigd dat alles veilig is, sluipt hij tot achter de slapende wachter en met één krachtige slag van zijn zware knots maakt hij hem onschadelijk.

Vlug snijdt de dwerg de touwen der gevangenen, die inmiddels ontwaakt zijn, door en Eric die nu begrijpt dat het mannetje zo vreemd deed om de luipaardmannen te misleiden, neemt de leiding op zich.

Geluidloos sluipen ze buiten de lichtkring van het rustende kamp. Het is een gevaarlijke onderneming want ieder ogenblik kan een der andere luipaardmannen wakker worden en dan is het spel verloren...







Stil sluipen de vier vluchtelingen verder en verder van het kamp; dan, als Eric denkt buiten gehoorsafstand te zijn, geeft hij zijn metgezellen een wenk en gezamenlijk zetten zij het op een lopen.

Eensklaps horen de mannen een kreet. Hun vlucht is ontdekt. De wachter, die weer bijgekomen is, schreeuwt het hele kamp wakker en ogenblikkelijk wordt een achtervolging ingezet.

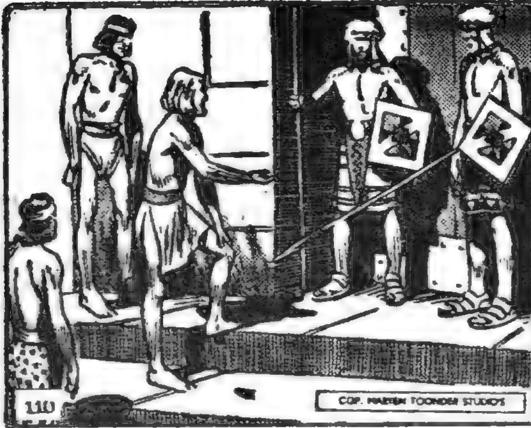
De vluchtelingen zijn echter een groot stuk voor en zij rennen recht op de beschermende muren van de burcht af.

De luipaardmannen knielen en leggen pijlen op de bogen...

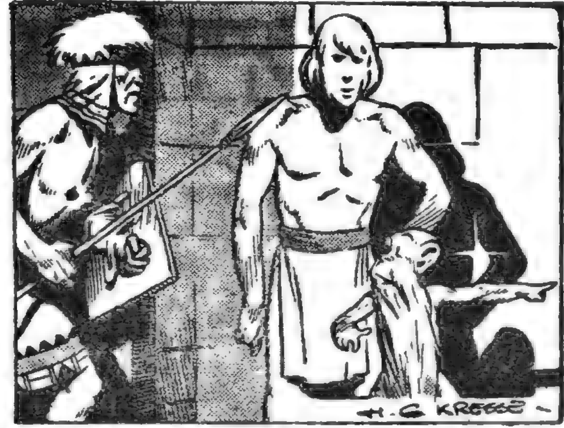
Met de moed der wanhoop voortrennende bemerkt Eric tot zijn schrik eensklaps een trillende pijl, welke vlak naast hem in de grond steekt en weldra snorren hem aan alle kanten pijlen om de oren.

Onze Noorman waagt een blik achterom. De luipaardmannen schijnen de achtervolging opgegeven te hebben, want zij staan in een groepje de vluchtelingen na te staren. Inmiddels zijn zij de burcht tot op enkele meters genaderd en met een zucht van verlichting aanschouwt Eric het machtige bouwwerk. Hijgend van het harde lopen beklimmen zij de hoge stenen trap en een der piloten begint hard op de zware deur te bonzen.

Intussen is Eric echter tot de ontdekking gekomen, dat de dwerg achter gebleven is en bezorgd kijkt hij om. De dwerg schijnt iets heel bijzonders te zien, want het mannetje staat vol aandacht in de richting van het luipaardkamp te turen; onwillekeurig volgt Eric zijn blik en daar ziet hij dat het vliegtuig opstijgt en in oostelijke richting verdwijnt.







Nadat ook Erik flink op de deur heeft staan bonzen horen de vier vluchtelingen krachtige schreden en even later wordt de poort geopend. Enkele zwaargewapende Atlantissoldaten treden naar buiten, achterdochtig het kleine groepje opnemend.

— De priesteres is hier in gezelschap van een man, die als piloot verkleed was, binnen gegaan, zegt Eric zonder veel omhaal.

— Dat kan kloppen, gromt een lange soldaat.

— Welnu, vervolgt Eric, deze man was geen piloot maar een vermomde vijand van Atlantis, een Egyptenaar. Onwillekeurig schrikken de soldaten bij het horen van deze woorden, maar al spoedig hebben zij zich hersteld en nu zegt één van hen :

— Vertel eerst eens, wie je bent en hoe je hier komt, wou je me soms vertellen dat je bent komen wandelen tweeduizend lengtes ver ?

Met nadruk legt Eric uit wie hij is en wat er gebeurd is en de twee piloten steunen hem zoveel mogelijk in zijn betoog.., doch de soldaten schijnen niet geneigd hem voetstoots te geloven. Plotseling weerklinkt een diepe stem en een rijk gekleed personage verschijnt. Ten tweede male vertelt Eric zijn verhaal en de officier luistert aandachtig toe.

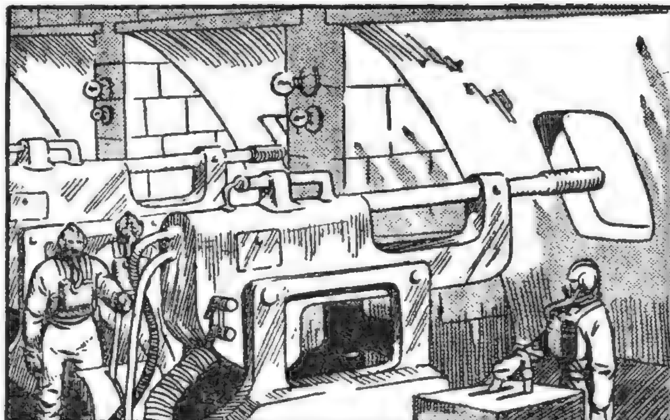
Hij schijnt Eric te kennen van de verhalen die over hem in omloop zijn want hij geeft de soldaten bevel de vluchtelingen binnen te laten. De officier gaat daarna op onderzoek uit.

Enige ogenblikken later voegt de dwerg zich bij hen en zegt met een schor stemmetje.

— Vele luipaardmannen komen, groot gevaar!

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







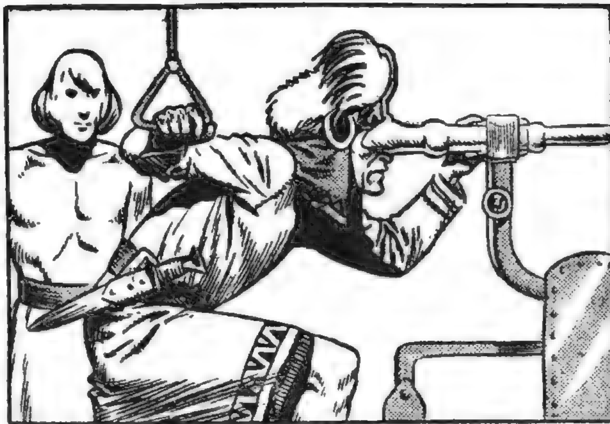
Als Eric in de aangeduide richting kijkt ziet hij een groot aantal luipaardmannen welke onder de uitloper van de oostelijke bergrug hun kamp hebben opgeslagen. Snel begeven zij zich in de beschutting van het voorplein van de burcht en ogenblikkelijk wordt de zware deur met geweldige grendels gesloten.

Vol ontzag kijkt Eric om zich heen; de piloten zijn, begeleid door een soldaat doorgelopen. Een van zijn bewakers drukt op een knop in de muur en overal beginnen alarmsignalen te rinkelen en sirenes te loeien. Onmiddellijk treden de manschappen uit de kwartieren om hun plaatsen op de muren in te nemen. De grote atoomkanonnen worden bemand met geheel in asbest geklede en van zuurstoftoestellen voorziene soldaten, welke nu op het teken van de batterijofficier wachten om te vuren.

Eric begeeft zich naar de kamer waar deze officier zich bevindt en daar, door een grote kijker turend, ziet hij een geweldige massa luipaardmannen, als een levende muur naderen. Eric schat hun aantal op ongeveer vijfhonderd man en bezorgd vraagt hij zich af waarom de officier het teken tot vuren niet geeft.

Steeds nader komt de vijand; bij iedere stap wordt de mogelijkheid voor een salvo verminderd en komen de luipaardmannen meer in het voordeel...





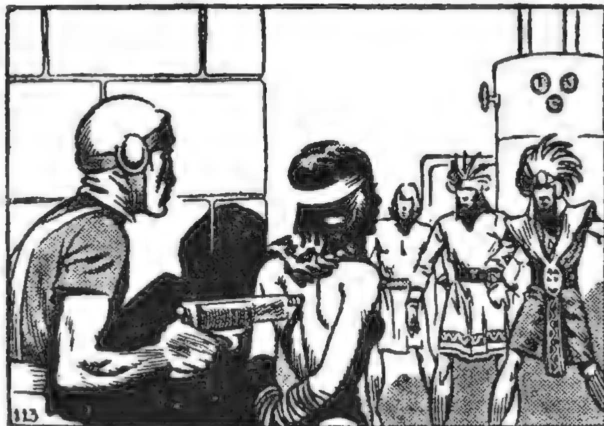


Ook de bedieningsmanschappen bij de atoomkanonnen zien het gevaar en hun aanvoerder staat ongeduldig te wachten op het aangloeien van de rode lamp, dat het sein is tot vuren. Hij weet, dat als de vijand dichtbij komt, de mogelijkheid niet uit gesloten is, dat een onder hen ontploffende springstof tevens hemzelf en zijn manschappen kan doden. Bij iedere minuut stijgt de spanning...

De batterij-officier is een ervaren man; zonder zich van de wijs te laten brengen door de steeds naderende luipaardmannen berekent hij op de seconde af het salvo... nog tien seconden... vijf... zijn hand gaat naar de schakel, welke het rode lampje doet ontbranden... door zijn kijker ziet Eric de vijand dichter naderen; hij kan de spanning niet langer verdragen, met kloppend hart kijkt hij op... tot zijn geruststelling ziet hij, dat de batterij-officier op het punt staat het sein te geven.

— Halt! — buldert eensklaps een diepe stem... verschrikt draaien Eric en de officier zich om. Voor hen staat de commandant die na het verhaal van Eric op onderzoek was uitgegaan. Zijn gezicht is grauw en vertrokken.

— De Egyptenaar is bezig de steen te ontvoeren. Hij gebruikt onze priesteres als gijzelaarster. Het verhaal van de Noorman is waar!







Nauwelijks heeft de bevelhebber deze woorden gesproken of weer gaat de deur open en de priesteres verschijnt, gevolgd door de, als Atlantispiloot verklede Egyptenaar, welke haar een atoom-pistool in de rug geduwd heeft.

— Een beweging en ik haal de trekker van dit wonder toestel over, klinkt de dreigende stem van de boosdoener.

Volkomen uit het veld geslagen staan de Atlantismannen en Eric een ogenblik te kijken.

— Stoor je niet aan mij, als het om de zaak van Atlantis gaat, maak deze bedrieger onschadelijk, roept de heldere stem van Winonah

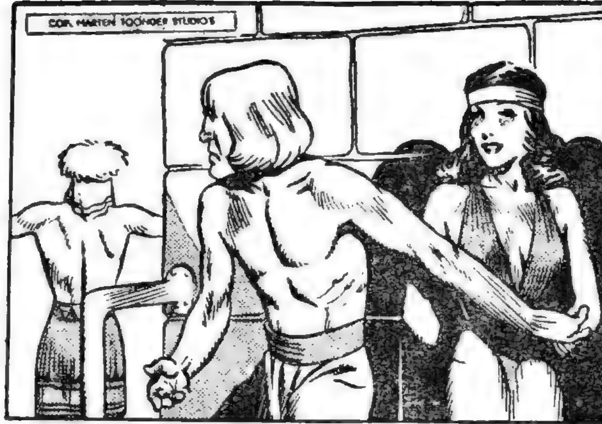
De soldaten aarzelen nog... en in deze zenuwslopende stilte schreeuwt plotseling de wacht in de toren :

— Vijand in stormloop ! Te wapen !

Dat is de druppel die de beker doet overlopen. Er breekt een paniek uit; de atoomkannonen kunnen niet meer gebruikt worden; daarvoor zijn de luipaardmannen reeds te dicht genaderd.

Buiten is de vijand in volle aanval. De hoornblazers hebben het sein gegeven en als één man zet de massa zich in beweging. Gillend en brullend rennen zij op de muren af: enkelen slepen ladders mee, welke zij tegen de muren zetten. De toestand wordt kritiek...







In de burcht heerst paniek... De soldaten zijn totaal hun zinnen kwijt. Boven alles uit klinkt de snijdende stem van de Egyptenaar.

— Open de poort! beveelt hij enige soldaten die met opgeheven armen het dichtst in zijn nabijheid staan. Aarzelend begint één van hen aan het verzoek te voldoen... maar plotseling suist een steen door de lucht en treft de Egyptenaar aan de slaap. Het was Eric die deze steen gooide. Hij was achter de soldaten omgelopen en in de verwarring, die nu volgt, springt hij naar voren en trekt met een forse ruk Winonah buiten het bereik van de Egyptenaar achter een muur...

Voorzichtig gluurt onze held om een hoek. De hogepriester heeft zich hersteld en nog voordat een van de soldaten iets kan ondernemen heeft hij de toestand weer in handen. Woedend omdat zijn gijzelaar verdwenen is, richt hij de loop van zijn pistool op de borst van de bevelhebber. Nogmaals herhaalt hij zijn bevel om de poort te openen. De soldaten zien de krankzinnige flikkering in zijn wrede ogen en de officier stapt naar voren. Van buiten dringen zacht de woeste kreten van de luipaardmannen naar binnen en dit doet de commandant weer aarzelen. De haan klinkt en een dodelijke dreiging verschijnt in de ogen van de Egyptenaar.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







— Vlug ! sist de hogepriester van Egypte. Open de deur... of... Buiten bonzen vele zware knuisten op de massieve poort; het enige wat hen nog beschermt tegen de woede der aanvallers... stil probeert één van de soldaten achter de Egyptenaar te sluipen, maar deze bemerkt het bijtijds en op een snauwend bevel drijft hij alle soldaten voor hem uit in een hoek. Vanuit de donkere nis volgt Eric de gebeurtenissen. Hij pijnigt zijn hersenen om een middel te bedenken ten einde de Egyptenaar onschadelijk te maken, maar hij is ongewapend en alle kansen zijn tegen hem. Vol spanning vraagt hij zich af wat de commandant zal doen.

— Ik tel tot tien — klonk de stem van de Egyptenaar met een koude dreiging. Eric hoort de man aftellen en dan ziet hij tot zijn grote verbazing dat de officier langzaam op de deur toeloopt en de grendels begint te verschuiven...

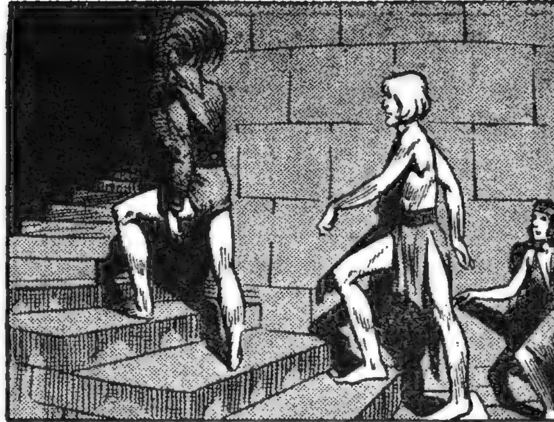
— Verraad! — sist Winonah. — Hier zal hij voor gestraft worden.

Met tegenzin zwaait de commandant de grote deur open en als een lawine stormen de luipaardmannen de burcht binnen.

Een hevig gevecht begint en hulpeloos staan Eric en het meisje tegen de muur gedrukt, als plotseling de commandant naast hen opduikt.

— Kom, fluistert deze en gevolgd door Eric en Winonah glipt hij ongemerkt een klein zijvertrekje in.







Gebruik makende van de verwarring zijn Eric, Winonah en de commandant er in gelukt ongemerkt een kamertje binnen te glippen. De officier sluit de deur achter zich en springt op een inrichting toe. Dan gaan alle lichten in het vertrek uit en hoort Eric het dichtslaan van de deuren. Een ogenblik verstomt het krijgsrumoer om hen heen en onze held vermoedt dat ook daar de verlichting is afgesneden.

De bevelhebber opent nu een klein deurtje en wenkt zijn klein gezelschap hem te volgen.

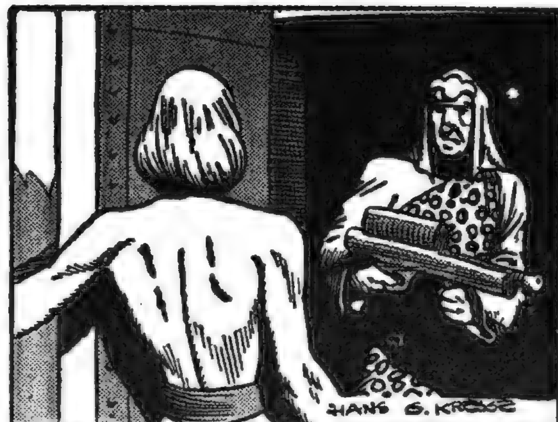
Op de gangen wordt inmiddels de strijd, nu in duister, hervat, hoort Eric. Zij bestijgen een donkere wenteltrap waaraan geen einde schijnt te komen. Het ruikt hier muf en de stof ligt duimendik op de treden, waaruit Eric afleidt, dat de trap in tijden niet gebruikt is. Terwijl ons drietal de trap beklimt, is beneden in het halfdonker een hevig gevecht aan de gang. Van alle kanten stromen de luipaardmannen toe en de soldaten van Atlantis weten niet meer naar welke zijde ze zich moeten verdedigen.

In grote verwarring vluchten zij door de gangen, meedogenloos achtervolgd door de aanvallers. Deze met de nederlaag van enige tijd geleden nog vers in het geheugen, zijn van haat en wraakgevoelens vervuld en vechten met een schrikaanjagende wreedheid. Het zal niet lang meer duren of de burcht is in handen der luipaardmannen.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







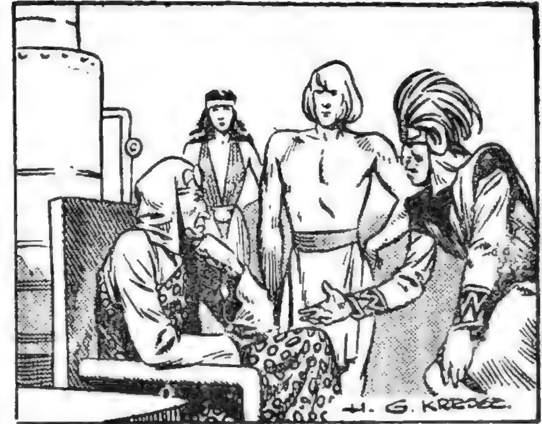
Steeds hoger stijgen de drie, die de slachtig ontlopen zijn en daar opent de officier een deur. Zij treden nu een kamer binnen, waar door grote ramen het daglicht binnen stroomt. Overal staan vreemde instrumenten opgesteld en nieuwsgierig kijkt Eric in het rond. De commandant legt nu uit wat hij gedaan heeft. Beneden bevindt zich een inrichting, welke alle uitgangen automatisch afsluit en onder stroom zet. Alleen in de hoofdstad kan de stroom weer uitgeschakeld worden, zodat zowel vriend als vijand in de burcht opgesloten zitten. De verlichting kan echter van uit de burcht geregeld worden.

— Door deze periscopen kan men van hieruit zien wat er in de burcht geschiedt, besluit de commandant zijn uitleg, wijzend op een aantal grote instrumenten nadert Eric en tuurt door de kijkers. Als was hij zelf daar aanwezig ziet hij het hevige gevecht tussen de Atlantissoldaten en de luipaardmannen het einde naderen. Verontrust stelt de jonge Noorman vast, dat de strijd geen gunstige gevolgen schijnt te hebben voor de soldaten van de burcht... en hij wil dit de officier mededelen, als hij plotseling een geluid bij de deur hoort. Iemand rammelt aan het slot.

Op zijn tenen nadert Eric, en dan, met een onverwachte ruk, gooit hij de deur open. Ontsteld deinst hij een stap terug. Voor hem staat de, eveneens verraste Egyptenaar, die gewapend is met een atoomgeweer van zwaar kaliber.







In een oogwenk overziet Eric de toestand. De Egyptenaar heeft hem hier blijkbaar niet verwacht, want hij is verrast en van dit moment van 's mans verwarring gebruik makend, springt Eric vlug naar voren en schopt de andere het gevaarlijke wapen uit de handen. Nu heeft echter de Egyptenaar ook zijn zelfbeheersing hervonden en snel draait hij zich om, om het wapen weer op te rapen. Maar Eric is vlugger, hij grijpt de schurk bij de kraag en sleurt hem het kamertje binnen. Nu komt ook de commandant te hulp en sluit vlug de deur. Een gevecht is onvermijdelijk. De hogepriester weert zich uit alle macht, maar dan ziet Eric zijn kans schoon en maakt de man met een geweldige kaakslag onschadelijk. Bewusteloos valt Kirasso in een hoek. De commandant en Eric slepen het zware lichaam op een stoel.

Na een paar minuten herkrijgt Kirasso het bewustzijn en de commandant maakt hem nu duidelijk, dat er voor hem maar één manier is om in het leven te blijven: als hij zich met zijn wrede lui-paardmannen overgeeft.

Schijnbaar teneergeslagen staart de Egyptenaar voor zich uit, als om het voorstel te overdenken en inmiddels legt de commandant hem uit hoe de zaken er voor staan.

— Eerst als gij u overgeeft kan ik de hoofdstad melden de stroom weer uit te schakelen : besluit de officier.

Aandachtig heeft Kirasso toegeluisterd en een listig plan komt in zijn brein op.





Bedachtzaam overdenkt de Egyptenaar het voorstel en eensklaps vraagt hij :

— **Hoe heb ik zekerheid dat wat gij zegt de waarheid is? Hoe kunt gij de hoofdstad dan wel waarschuwen?**

Deze vragen worden gesteld op een onschuldige manier, alsof hij zich slechts wil overtuigen dat men hem niet bedriegt en Winonah antwoordt :

— Er is een signaalknop in de burcht aanwezig.

Dat is juist wat de gluiperige Kirasso wenst te weten. Nog enige ogenblikken zit hij stil voor zich te kijken en zegt dan :

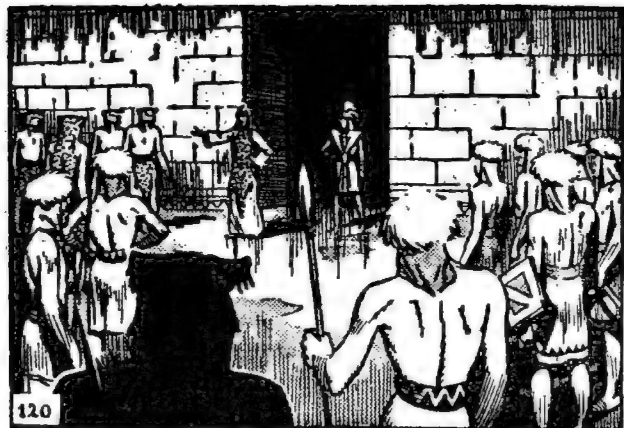
— **Goed, ik geef mij over.**

De vechtenden in de duistere rangen staken verbaasd de strijd, als door een luidspreker eensklaps de stem van de Egyptenaar klinkt:

— Luipaardmannen! Legt de wapens neer! Staakt het vechten!

Met tegenzin geven de luipaardmannen gehoor aan het bevel van hun onzichtbare leider en onmiddellijk beginnen de Atlantismannen zich samen te trekken. Dat alles heeft Eric met behulp van de grote periscopen gezien en hij maakt hiervan melding bij de commandant. Deze knikt tevreden en schakelt met een handbeweging de verlichting weer in.

Eric en Winonah kijken gespannen toe, zij kennen maar al te goed de geheime streken van hun tegenstander en zijn beducht voor een krijgslist... geen van beiden zien zij echter het geslepen, triomfantelijke lachje dat om Kirasso's lippen speelt.







Tevreden met deze gunstige wending van de toestand gaat de bevelhebber Kirasso voor. Eric en zijn meisje volgen aarzelend, zij zijn nog niet overtuigd van de bedoelingen van hun tegenstander. Nadat de officier van de burcht een grote deur geopend heeft, betreedt Kirasso het toneel van de strijd.

Hij brengt zijn mannen de tijding van hun overgave en geeft hen bevel hun wapens aan de commandant over te dragen.

Ongemerkt geeft hij echter een dicht bij hem staande luipaardman, die met een zware knots gewapend is, een wenk.

Achterdochtig hebben Eric en de priesteres het verloop van de overgave gevolgd: en onze jonge held ziet het sein dat Kirasso de luipaardman geeft. Op het ogenblik dat de commandant naar voren treedt om de wapens in ontvangst te nemen wil Eric naar voren springen omdat hij een overval vermoedt.

— Stil, zegt Winonah, wij moeten ons niet laten zien, dan is alles verloren. De Egyptenaar heeft wat in de zin.

Hoewel met tegenzin geeft Eric gehoor aan dit dringende verzoek en dat wordt zijn redding.

De grote luipaardman met de knots treedt onverwacht naar voren en voor dat de commandant er op verdacht is krijgt hij van achter een dreunende slag op het hoofd. Dit is het sein voor de overige luipaardmannen. Nog voor de soldaten van Atlantis beseffen wat er gebeurt, zien zij zich omringd door de woeste horde. Op het zelfde moment schreeuwt de Egyptenaar :

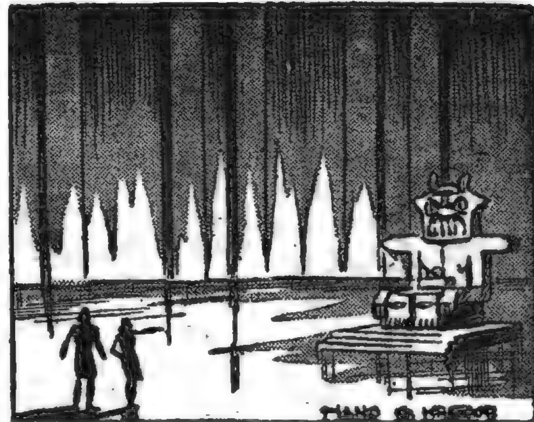
— De hogepriesteres! De blonde Noorman! Grijpt hen!

Een aantal luipaardmannen, vooraf gegaan door Kirasso, stormt de gang in. Maar Eric en Winonah hebben dit voorzien en slaan op de vlucht.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







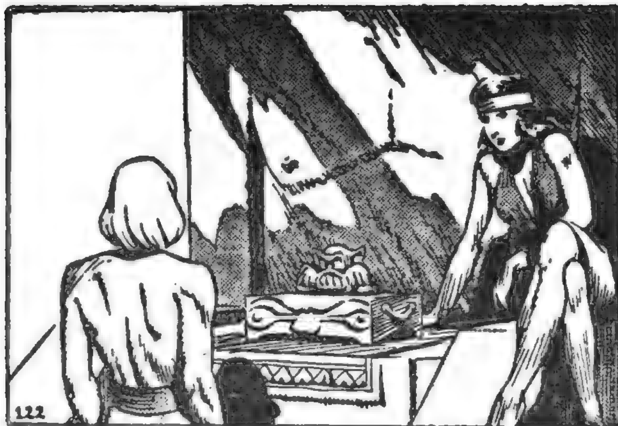
De achtervolgers, die al gauw inzien, dat zij Eric en de priesteres toch niet kunnen vinden in de wirwar van gangen, keren terug en nemen ogenblikkelijk aan de strijd deel. Het is een zeer ongelijke verdeling van krachten. De soldaten van Atlantis, verre in de minderheid en bovendien beroofd van hun aanvoerder, die bewusteloos op de marmeren vloer ligt, zijn tegen de herhaalde aanvallen der indringers niet opgewassen en steeds vallen zij in groter aantal onder de machtige slagen der luipaardmannen.

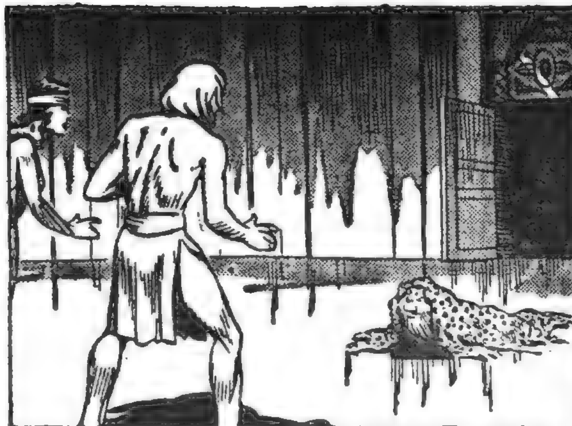
Inmiddels is Eric de priesteres gevolgd door een eindeloze doolhof van gangen en trappen. Achtervolgd schijnen zij niet te worden en mensen komen zij in dit verlaten gedeelte van de burcht niet tegen. Volgens Eric's berekeningen moeten zij zich nu zo ongeveer in de kelders bevinden, naar het grote aantal trappen dat zij al af gegaan zijn, te oordelen. De priesteres heeft hem verteld, dat zij op weg naar de bergplaats van de steen zijn, die ten koste van alles verdedigd moet worden, omdat de vrijheid van Atlantis hiervan afhangt.

— En, besluit zij onder het voortrennen, als straks de laatste Atlantissoldaat in de burcht overwonnen of gedood is, ben jij de enige, die de bescherming op je kan nemen. Daarom heb ik je verboden te vechten.

Zij staan nu voor een deur van kolossale afmetingen. Winonah drukt op een knop, de deur opent zich en zij treden binnen. Onthutst, staart Eric in het rond : een geweldige zaal van ongelofelijke hoogte omringt hen. Boven, heel hoog, schijnt door vier ramen het daglicht naar binnen. Precies in het midden staat een soort altaar, een afschuwelijke kop staart hen aan. In de schoot van het altaar rust een loden schrijn.

— Hier, fluistert Winonah, HIER LIGT DE STEEN.







De priesteres wenkt Eric haar te volgen en samen treden ze tot voor het altaar. Hier heeft Eric beter gelegenheid de geweldige grootte van de zaal op te merken. De priesteres ziet zijn verwonderde blik en zegt ter verklaring :

— Deze zaal begint in de kelder en loopt door alle verdiepingen van de burcht heen. De hoogte is ongeveer vijftig meter, net zolang als de burcht is. Het dak van de zaal is het koepeltje dat je ongetwijfeld wel gezien hebt buiten.

Na deze verduidelijking keert Eric met zijn aandacht bij het loden schrijn terug. Dus daarin zit de wonderlijke geheimzinnige steen van Atlantis, waarvoor al zoveel mensen het leven gelaten hebben in hun pogingen om hem te bemachtigen.

— Ik ben niet ingewijd in het gebruik van de steen, ik ken het geheim niet, maar wel weet ik dat, als het deksel van dit loden kastje opengaat de uitwerking van de stralen verschrikkelijk is, fluistert Winonah.

Plotseling trekt een schurend geluid hun aandacht en bliksemsnel draait Eric zich om. Op de gladde vloer ligt een luipaard welke nu voorzichtig opgetild wordt en dan kijken Eric en de priesteres in het bolle gezichtje van Pum-Pum, de dwerg.

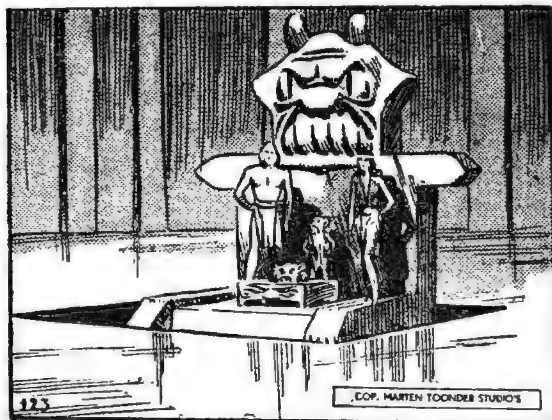
— Ha, piept het mannetjes, ik volgen jullie verre weg!

De dwerg ontdoet zich van de luipaardhuid en kijkt Eric met knipperende oogjes aan.

—Vechten over! Alles dood, Kirasso zoeken, zoeken, zoeken, niet vinden jullie. Ik ontsnappen, nu hier. Kirasso komen gauw, boel gevaarlijk!

Verschrikt heeft Eric toegeluisterd, dus Kirasso is hen op het spoor!

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







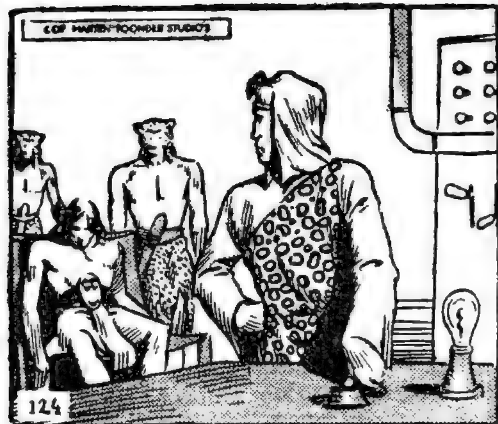
Met Kirasso als bloedhond op hun hielen, moeten ze zorgen zo gauw mogelijk te verdwijnen. De priesteres beveelt Eric en de dwerg op het altaar te gaan staan en dan drukt ze op de knop. Tot zijn verbijstering voelt Eric dat het gevaarte langzaam in de grond zakt met een zacht geknars. In minder dan geen tijd bevinden zij zich onder de grond in een kunstmatig gemetselde grot. Het grote valluik heeft zich inmiddels weer boven hun hoofden gesloten.

— Nu vlug, dringt Winonah aan. Neem het schrijn en volg mij dan. Er is een ondergrondse verbinding met de citadel in de hoofdstad door middel van atoomwagentjes op rails; alleen ik en enkele ingewijde priesters van de steen weten dat, ik hoop echter dat ik de deur welke toegang geeft tot de lijn, vinden kan; het is al een tijd geleden dat ik ingewijd werd.

Aangemoedigd door dit nieuws volgt Eric Winonah door de donkere gangen. Het schrijn is geweldig zwaar en het valt Eric niet gemakkelijk de priesteres bij te houden, af en toe staat deze echter stil om te luisteren. Niets verstoort de stilte in de onderaardse gangen en dan vervolgt men opgelucht de tocht. Verscheidene malen gaan zij voorbij zijgangen en eens komen zij op een viersprong. Daar staat de priesteres stil; een rimpel komt op haar blanke voorhoofd en onzeker zegt ze :

— Ik, ik kan mij niet meer herinneren welke de juiste weg is.

Het hart zinkt Eric in de schoenen en ook de dwerg kijkt erg ongelukkig...



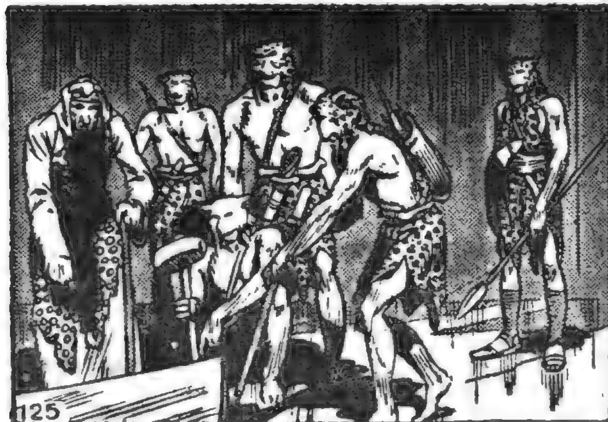


Intussen heeft de Egyptenaar ook niet stil gezeten. Terwijl het gevecht tussen zijn soldaten en de mannen van Atlantis het einde nadert, heeft hij met behulp van enige luipaardmannen de ongelukkige bevelhebber op een stoel gesleurd en hem een verhoor afgenomen. Toen deze officier op zijn vraag waar zich de signaalknop bevond, waarmede men de hoofdstad kon verwittigen de stroom uit te schakelen, weigerde een antwoord te geven, nam Kirasso zijn oude methode van marteling te baat en nu staat de valse Egyptenaar met een tevreden grijns naar zijn slachtoffer te kijken, terwijl hij intussen de signaalknop bedient... Ogenblikkelijk openen zich de poorten... Nu begint Kirasso de verdwenen hogepriesteres en Eric te zoeken, met behulp van een groot aantal luipaardmannen...

De Atlantissoldaten zijn tot de laatste man vermoord en de burcht is geheel in handen van de Egyptenaar en zijn volgelingen.

Kirasso herinnert zich de geweldige zaal, waarheen hij door de priesteres gevoerd was. Die zaal moet hij terugvinden, want daar bevindt zich de steen. Na lang zoeken gelukt Kirasso er in de zaal terug te vinden, maar nauwelijks heeft hij de drempel overschreden of hij staat met een ruk stil... Het altaar is verdwenen. Een nijdig gebrom komt over zijn lippen en koortsachtig onderzoekt hij de gladde stenen vloer. Ook de luipaardmannen verspreiden zich door de grote zaal, op zoek naar enig teken. Maar dan slaakt de Egyptenaar een kreet. Nauw merkbaar is een afscheiding zichtbaar en met een verheugde grijns roept Kirasso zijn mannen bij elkaar.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN





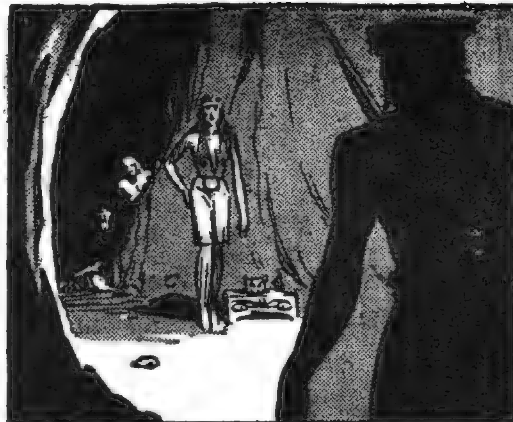


Snel komen de luipaardmannen toegelopen. Een van hen grijpt zijn speer en steekt de punt tussen de naad. Maar de schacht breekt af op de harde marmeren vloer. Nu beveelt de Egyptenaar enige breekijzers te halen. Hiermede gelukt het beter. Het grote luik, waarvan slechts het bovengedeelte uit en marmeren plaat blijkt te bestaan, vliegt aan stukken en onder hen gaapt een zwarte ruimte. Een trap zien zij niet. Voorzichtig laten de helpers van Kirasso zich zakken en even later staan zij in dezelfde gemetselde ruimte waar niet zo lang geleden Eric, Winonah en de dwerg hun onderaardse tocht begonnen. De Egyptenaar blijft voor alle zekerheid maar boven en laat zich inlichten over wat beneden plaats vindt. Als hij hoort dat het loden schrijn verdwenen is, beveelt hij woedend, een achtervolging in te zetten en ogenblikkelijk zwermen de luipaardmannen uit door de donkere gewelven. Geen gang wordt overgeslagen. Steeds scheiden zich kleine troepjes af, om de zijnissen te doorzoeken. Maar daar ziet een van hen bij het zwakke licht in het stof de voetstappen van de vluchtelingen en nu maken zij snel voortgang.

Even later horen de drie vluchtelingen de zware stappen reeds achter zich en verschijnen de eerste luipaardmannen om een bocht van de grotgang.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Zo snel hun benen hen dragen kunnen vervolgen zij hun tocht. Op goed geluk is Winonah een der breedste gangen ingelopen, aangezien zij zich absoluut niet meer kan herinneren, welke gang hen naar de ondergrondse verbinding voert. Hijgend probeert Eric het jonge meisje bij te houden, maar het lijkt wel, of het loden schrijn bij iedere stap zwaarder wordt. Ten laatste ziet ook Winonah, dat het niet langer kan, en zij beveelt Eric, het schrijn neer te zetten op een plek die zij aanwijst. Verschrikt vraagt Eric zich af, of zij soms van plan is, zich aan hun wrede tegenstanders over te geven, doch dan wijst Winonah dat ze zich moeten verschuilen achter een uitstekend rotsblok. Zij zelf blijft rechtopgericht staan bij het geheimzinnig kastje. De luipaardmannen zijn inmiddels beangstigd dichtbij gekomen en als zij de bewegingloze figuur van de priesteres zien, worden zij voor een moment met een bijgelovige vrees bevangen. Maar hun aarzeling duurt niet lang : reeds stormen zij voorwaarts, en Eric staat op het punt naar voren te treden om zijn meisje ter hulp te snellen, als er iets onverwachts gebeurt... Tot op enkele meters laat Winonah de griezelige vijand naderen, zonder een vin te verroeren en dan, met een vlugge beweging, opent zij het deksel van het schrijn en treedt daarna snel achteruit. De uitwerking van die simpele beweging is verschrikkelijk : een geweldige vlam schiet de lucht in, alles kleurend in een rode gloed. In een oogwenk branden de luipaardmannen als fakkels en dan gebeurt nog iets veel vreselijkers : voor zijn ogen ziet Eric de mannen langzaam wegsmelten als waspoppen en even later is er niets anders van hen over, dan een hoop gloeiende lava...

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN

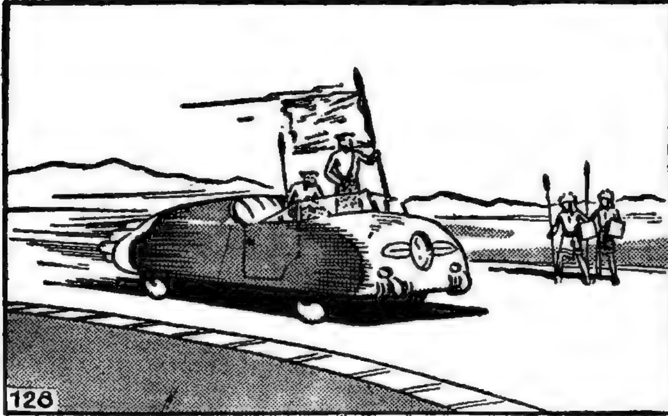


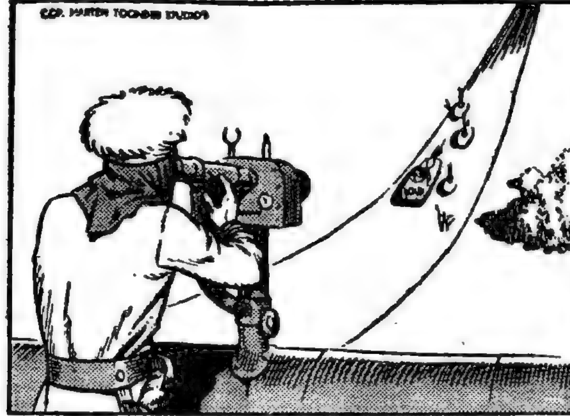


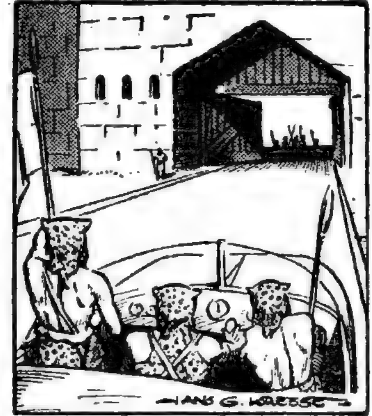


Als de laatste der luipaardmannen weggezengd is door de verterende gloed van de vreselijke steen, treedt Winonah naderbij en sluit het kastje met een vlugge beweging van haar voet. Gedurende een half uur is de hitte in de buurt van de plek, waar de luipaardmannen omgekomen zijn, ondragelijk en kunnen zij niets anders doen, dan wachten tot de lucht wat afgekoeld is. Dan pakt Eric, die van het verschrikkelijke schouwspel nog helemaal van streek is, het schrijn weer op en gezamenlijk zetten zij hun tocht voort : voorlopig behoeven zij niet bevreesd te zijn, achtervolgd te worden. Zij maken echter slechts aarzelend voortgang, aangezien Winonah in onzekerheid verkeert omtrent de juiste weg...

Inmiddels heeft de Egyptenaar vergeefs gewacht op de terugkeer van zijn luipaardmannen. Hij kan niet weten welk een verschrikkelijk lot hen ten deel is gevallen, maar wel begrijpt hij ten laatste dat er iets gebeurd moet zijn. En een tweede maal gebruikt hij een list. Hij laat een van zijn luipaardgeneraals roepen en in korte trekken legt hij hem zijn krijgslist uit. Met een tevreden gebrom geeft deze generaal zijn instemming met het plan te kennen en na een korte groet vertrekt de man in gezelschap van enige uitgezochte luipaardofficieren, om te trachten het listige plan van de leider te verwezenlijken.

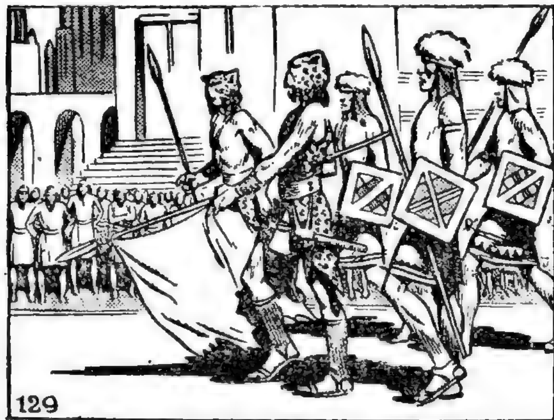






De drie luipaardofficieren begeven zich naar de stallen. waar de atoomkarren staan die anders gebruikt worden voor troepenvervoer. De generaal brengt de wagen in gang. Hij weet hoe men zo'n voertuig bedienen moet. Dat heeft hij zich allang voor laten doen door de gevangen bevelhebber van de burcht, vóór hij deze ongelukkige man ter dood bracht. Het zijn geen snelle wagens, daar zij voornamelijk gebouwd zijn als vervoermiddel. Maar toch schiet de wagen met een flinke vaart langs de goed onderhouden heirbanen van Atlantis.

In de buurt van de hoofdstad komen de drie hoge officieren verscheidene malen patrouillerende soldaten tegen, die met een verbaasd gezicht naar de witte vlag, welke een der luipaardmannen nu ontrold heeft, en de vreemde inzittenden van een van hun legervoertuigen kijken. Er is reeds iets van de gebeurtenissen doorgedrongen tot in de hoofdstad, maar het rechte weet de bevolking en ook de hogere leiding er nog niet van. De wachtpost op de uitkijktoren aan de westelijke muur heeft ook reeds de wagen en zijn inzittenden ontdekt. Hij waarschuwt de wegenpatrouilles en onmiddellijk gaan enkele van de snelle kleine wagens de onderhandelaars tegemoet. Een korte uitleg en daar zien de luipaardofficieren de westelijke poort open gaan...







Na de wagen in het wagenpark gebracht te hebben gaat het te voet verder. Begeleid door een escorte Atlantis-soldaten schrijden de drie luipaardmannen trots door de prachtige lanen van de indrukwekkende hoofdstad.

Allengs heeft het nieuws van de komst der luipaardmannen zich door de stad verspreid en van heinde en ver stromen de nieuwsgierige bewoners van de hoofdstad toe, onderwijl allerlei gissingen makend omtrent het doel van hun komst. Het meerendeel der mensen denkt, dat de luipaardmannen zich komen overgeven aan het machtige Atlantis... Helaas weten zij niets van de ware toedracht. Nu zijn de luipaardofficieren tot vóór de ontzagwekkende poort der citadel genaderd. De hoofdman van het escorte treedt naar voren en onder het beklimmen der treden, verwittigt hij de paleiswacht terzijde te treden om de onderhandelaars toegang te geven tot de citadel.

Achter hun beschermende maskers, zien de luipaardmannen gespannen toe. Hun ogen vliegen in het rond en zij merken heel goed de scherpe bewaking van de citadel, het hart van de hoofdstad. Nu gaat men hen voor naar het heiligdom van de militaire commandant van de stad, dezelfde, die ook Eric indertijd ontving en hem toen wilde laten ter dood brengen.

Zonder veel omhaal begint de luipaardgeneraal te spreken :

— Ik breng u ter kennis, dat de burcht van de Steen in handen is van onze troepen, onder de bekwame leiding van onze geliefde Leider. De Steen is in ons bezit. De priesteres is gevangen. De Noorman is gedood. Ik eis nu de overgave van de stad en de staat van Atlantis. Als bewijs zijn hier de juwelen van de priesteres.

Verschrikt treedt de stadscommandant een paar passen achteruit. Hij weet niet, dat de helft gelogen is van het verhaal van de generaal.







Verschrikt vraagt de stadscommandant om enige ogenblikken uitstel, vooraleer een beslissing te nemen. Hij kan de gezichten van de luipaardmannen niet zien. Hij ziet alleen, dat zij zich blijkbaar volkomen op hun gemak gevoelen, als waren zij zeker van hun overwinning en zijn antwoord. Het schijnt de luipaardgeneraal wat lang te duren, want eensklaps zegt hij :

— Er is maar een verstandige daad mogelijk, en dat is U overgeven. Er zal U geen leed geschieden zo gij dat nu doet. Zo gij u niet overgeeft, zal er bloed vloeien, waaronder ook uw bloed...!

Er blijft de commandant niets anders over, dan zich over te geven en hij deelt dit de luipaardgeneraal mede. Een zucht ontsnapt diens lippen en de angstige spanning van zijn gezicht verdwijnt, maar helaas kan de stadscommandant dit alles niet zien, verborgen als 's mans gezicht is achter het beschermende masker.

Na het plan van de Egyptenaar met succes bekroond te hebben gezien, vertrekken de luipaardofficieren weer naar de burcht om alles in gereedheid te brengen voor de intocht.

Inmiddels ziet het er voor onze vluchtelingen in de onderaardse gangen ook niet rooskleurig uit. Zij blijken totaal de weg kwijt te zijn, en moedeloos zitten zij in de spaarzaam verlichte gangen... Het lijkt hen een lange tijd geleden, sinds zij iets gegeten hebben en Eric is doodmoe.

— Als we nu niet spoedig de onderaardse deur vinden, zullen wij hier alle drie omkomen van honger.

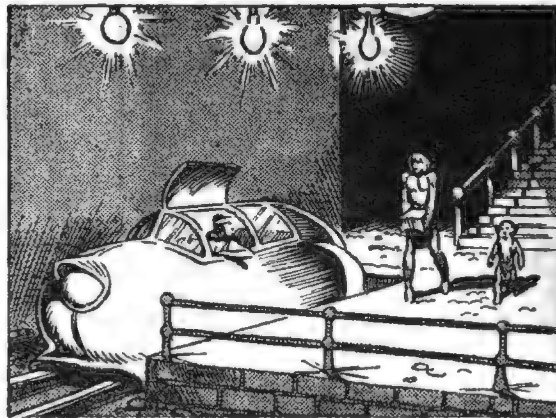
De dwerg slaakt een gilletje.

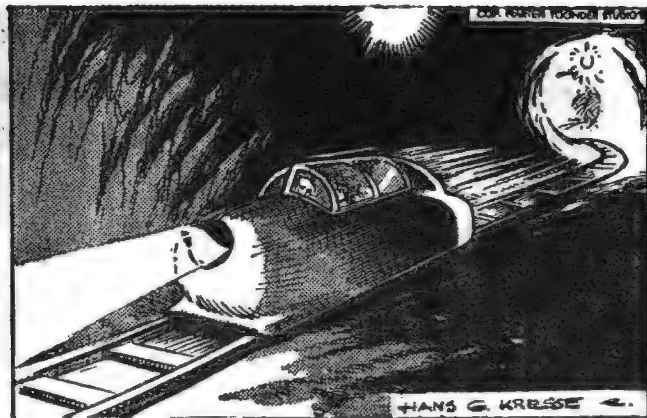
— Kom, zucht Winonah, laten wij nog een keer proberen de ingang te vinden.

Eric pakt het schrijn weer op en de drie ongeluksvogels vervolgen hun hopeloze tocht.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN



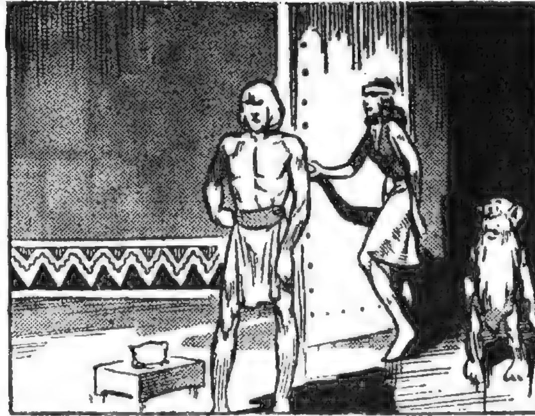




Zij gaan de weg weer terug die zij gekomen zijn en nu besluit Winonah eens een zijgang in te wandelen. Het is een klein nauw poortje dat zij nu volgen en dan staan zij plotseling op een onderaards plein. Eensklaps slaakt Winonah een verheugende kreet : « Ik weet het weer ! » roept zij. « Hier zijn wij er vlak bij ».

Met een zucht van verlichting volgt Eric zo vlug zijn moede benen hem dragen kunnen, de priesteres en de dwerg begint van louter vreugde te huppelen. Dan staat Winonah stil voor een deur welke met grote ijzeren platen bekleed is. Hier is het .Zij draait aan de drie knoppen op een bijzondere manier en de deur draait open. Tastend in de holle, donkere ruimte vindt zij een lichtschakelaar en even later overstroomt een helder licht het ondergrondse station. Eric valt van de ene verbazing in de andere. Een lange rij wagentjes staat geparkeerd langs even zovele kleine platforms. De rails verenigen zich op een punt en verdwijnen dan in een donkere tunnel. De priesteres neemt in een van de wagentjes plaats en nodigt Eric uit, hetzelfde te doen. Als de drie vluchtelingen gezeten zijn, schakelt Winonah de stroom in en met een zacht zoemend geluid zet het voertuig zich in beweging. Snel vermeerdert de vaart. De krachtige schijnwerper in de kop van het voertuig verspreidt een helder licht. Als met een liniaal getrokken strekt de baan zich vóór Eric uit en hij vraagt zich af, wat hun wacht, aan de andere zijde van de lijn.






Langzamerhand begint Winonah vaart te verminderen. Eric bemerkt, dat hier in dit gedeelte van de tunnel de wanden uit grote vierkante stenen bestaan en hij vermoedt, dat ze hun bestemming naderen. Inderdaad is dat ook zo. Met een zacht gesis komt hun voertuig tot staan en fluks springt Winonah op de grond.

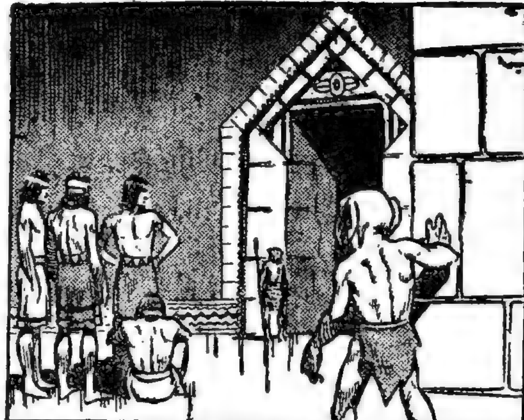
Eric merkt, dat de rails een cirkel beschrijven en een eind terug weer op het oude spoor aansluiten. Ook ziet hij een aantal nissen in de gemetselde muur, blijkbaar bedoeld als loods. Van het smalle peron loopt een brede stenen trap omhoog en Winonah begint deze trap te bestijgen.

— Wij komen nu uit in een zaal van de Citadel in de hoofdstad, fluistert zij. Ik weet niet hoe de bewaking is, dus wij moeten voorzichtig zijn.

De priesteres verschuift een steen als zij boven aan de trap gekomen zijn en het drietal betreedt een smal gangetje. Dit is een geheime gang, welke in de muur gebouwd is. Aan het einde van de doorgang bevindt zich een houten schot, dat Winonah nu met een handbeweging terzijde schuift. Geholpen door Eric drukt zij nu tegen de muur, welke zichtbaar geworden is, en even later staan zij in een der gangen van de burcht. Het blijkt Eric, dat een stuk pilaar als deur diende en geluidloos wordt de zuil weer op zijn plaats geschoven.

Winonah opent een deur en nu betreden zij een der ruime zalen.
In plaats van de levendige drukte, die daar altijd heerst, worden zij echter verwelkomd door een doodse stilte... Geen wachtpost laat zich zien. Wantrouwend nemen de drie vluchtelingen de omgeving op en zij bemerken niet dat de deur achter hen op een kier geopend wordt door een luipaardman, die hen nu van het hoofd tot de voeten opneemt...







Eric en Winonah sturen de dwerg op onderzoek uit en zelf blijven zij besluitenloos staan wachten bij de deur. Zij hebben niet gezien, dat de kop van een luipaardman voor enkele ogenblikken om het hoekje van de deur gekeken heeft en daarna snel weer verdween. Eensklaps wordt de deur voor de tweede maal op een kier geopend en verschijnt een bruine hand, die een klein projectiel in de zaal gooit.

Voordat Eric en Winonah weten wat er aan de hand is, horen zij een ontploffing en een grete, gele rookwolk dringt in hun neusgaten. Langzaam verliezen zij het bewustzijn.

Inmiddels is de dewrg op onderzoek uitgegaan en doet enkele vreemde ontdekkingen, die hij met zijn hoofd niet verwerken kan. In een aangrenzende zaal staat een aantal Atlantissoldaten zonder wapenen, zonder ordetekenen, terwijl en gewapende luipaardman bij de poort de wacht houdt. Onder dekking van de soldaten sluipt Pum-Pum naderbij. Gelukkig heeft de luipaardman hem niet ontdekt. De soldaten kijken belangstellend naar het kleine kereltje en als hij naderbij gekomen is, zegt een van hen :

— Maak maar dat je weg komt, die daar zoeken je, omdat je een van hen een tik op het hoofd gegeven hebt.

Als de dwerg dan vraagt wat er aan de hand is, hoort hij, dat de Stadscommandant zich heeft overgegeven aan de luipaardmannen en de Egyptenaar en dat de hoofdstad in afwachting is van de intocht van de luipaardmantroepen.

— We hebben niks meer in te brengen, besluit de man, die een officier blijkt te zijn.

— We zijn met huid en haar aan hen overgeleverd.







Ontsteld door het zojuist gehoorde nieuws rent de dwerg, zodra hij buiten de gezichtskring van de luipaardman-wachtpost is, terug de gang in, om een en ander aan Eric en Winonah te vertellen. Hij beseft wel, dat het er lelijk voor Atlantis uitziet en het feit, dat men hem zoekt, heeft hem zeer van streek gebracht. Het is nu dus zaak, op te letten voor die griezilige kerels.

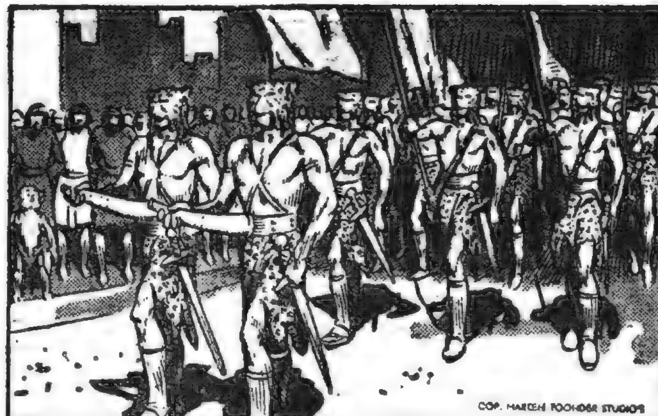
Wie schetst echter zijn verbazing en ontzetting, als hij, teruggekeerd in de zaal waar hij Eric en de priesteres het laatst gezien heeft, vaststelt, dat geen van beiden meer aanwezig is. Ook het schrijn, waarin zich de veelomstreden steen bevindt, is verdwenen,

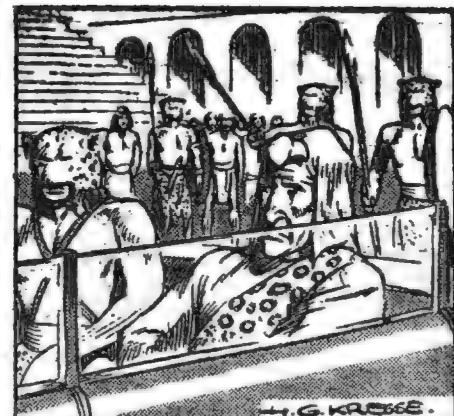
— Pst... fluistert het mannetje angstig, maar hij krijgt geen antwoord. Hij krijgt een onbehagelijk gevoel, zo alleen in de grote zaal en op zijn tenen sluipt hij de gang in, waar het niet zo hol is.

Peinzend vraagt de dwerg zich af wat hem te doen staat. Hij probeert de zuil, waar hij zo juist doorgekomen is open te krijgen, maar geeft al spoedig zijn pogingen op. Er is geen wikken en wegen aan. Hij moet hier vandaan en trachten buiten te komen... dat begrijpt hij wel. Als verloren loopt hij door de verlaten gangen. Zoveel mogelijk vermijdt het mannetje het, langs de grote zalen te lopen, waar zich ongetwijfeld luipaardmannen bevinden. Doch eensklaps schiet het hart hem in de keel : net als hij van plan is een hoek om te slaan, hoort hij van de andere zijde schreden naderen... verschrikt verbergt hij zich in een nis en even later voorzichtig om de hoek turend, ziet hij een luipaardman aankomen.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Gelukkig schijnt de patrouillerende luipaardman hem niet gezien te hebben want hij gaat een zijgang in en even later hoort de dwerg de schreden zich verwijderen. Na veel zoeken gelukte hij erin, een der ingangen van de Citadel te bereiken. Hij wacht tot er zich geen luipaardmannen op de gangen bevinden en dan snelt hij op zijn tenen naar de poort. Maar daar is een andere hindernis in de vorm van een versterkte wacht. Het zijn drie luipaardmannen, zwaar bewapend. Pum-Pum pijnigt zijn hersenen en eindelijk meent hij een middel gevonden te hebben, om aan de spiedende oogen van de wacht te omkomen. Voor de poort bevindt zich een klein balkon, vanwaar een lange rij trappen naar de straatweg beneden voeren.

De dwerg gooit nu een steentje tot voorbij de luipaardmannen en op het ogenblik dat deze argwanend in de richting van het geluid kijken, laat het watervlugge mannetje zich van de trappen rollen.

Gekneusd en pijnlijk maar gelukkig ontsnapt aan de boze luipaardmannen staat hij onder aan de trap op en zet het ijlings op een lopen.

Een grote mensenmenigte trekt zijn aandacht en hij besluit, eens een kijkje te nemen. Vlug als een aal, werkt hij zich tussen de benen der mensen door en staat al spoedig in de voorste rij. Daar aanschouwt hij tot zijn grote wanhoop de intocht der luipaardmannen. In eindeloze rijen stappen ze de stad binnen, alle grote gebouwen en strategische punten in bezit nemend. De omgeving van de Citadel wordt door geen groot getal luipaardmannen afgezet.

Even later verschijnt in een grote atoomwagen de Egyptische priester in hoogst eigen persoon, begeleid door de generaal die de onderhandelingen voerde.

Geen gejuicht klinkt op uit de verzamelde menigte...







De volgende dag neemt de vreemde heerser het militaire en burgerlijke bestuur van Atlantis op zich.

Een grote menigte heeft zich verzameld op het plein vóór de Citadel. Op het balcon spreekt Kirasso de bewoners van Atlantis toe; zijn toespraak is vol van honingzoete opmerkingen, waarbij hij echter niet nalaat, enkele bedekte bedreigingen te uiten aan het adres van eventuele opstandige, vaderlandlievende personen.

Er heerst een gedrukte stemming in de stad. De mensen gaan hun weg met gebogen hoofd. De enkele hoge luipaardofficieren, die een wandeling door de stad maken worden zoveel mogelijk gemeden. Maar toch zijn er ook onder Atlantiden die niet geheel ontevreden zijn met de gang van zaken. Dat zijn de ontevredenen, de misdadigers, die onder het wijze bestuur van de Atlantis-regering geen middelen van bestaan hadden, omdat zij te lui waren om te werken... en deze zoeken nu vriendschap te sluiten met de luipaardmannen. Men kan toch nooit weten.

In de Citadel echter bekommert men zich niet om de stemming onder het publiek. Kirasso heeft een groot feestmaal ingericht ter ere van de overwinning. Als bijzondere aantrekkelijkheid voor de hoge officieren heeft hij Eric en Winonah zwaar geboeid ter weerszijden van zijn troon gezet, als een symbool van zijn overheersing. Dan wenkt Kirasso eensklaps met de hand om stilte en zegt :

— Gij, mijn dapere generaal, zijt in de adelstand verheven en moogt een wens uitspreken !

Enige momenten zit de hoge luipaardofficier stil te peinzen en zijn ogen glijden naar Winonah... Plotseling staat hij op een antwoordt :

— Hier is mijn wens : Ik wil haar tot vrouw !

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Een moment heerst er stilte en dan klapt men in de handen. Winonah moet nu naast de generaal aan tafel plaats nemen en wordt, tot Eric's grote woede op een beledigende manier toegedronken. Hij is machteloos en de Egyptenaar lacht hem in zijn gezicht uit. Winonah vertrekt geen spier en verwaardigt zich niet op te kijken. De generaal haalt zijn schouders op.

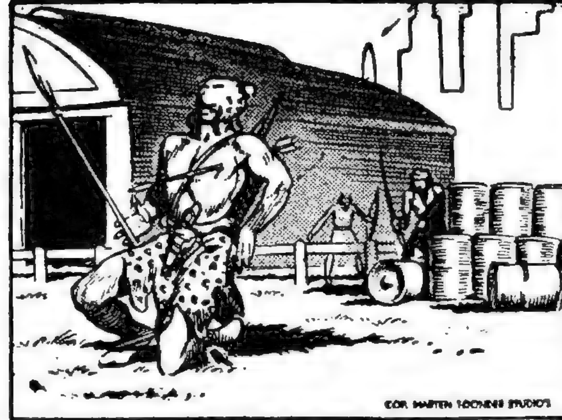
Inmiddels is de dwerg, zo vlug zijn korte beentjes hem dragen konden, de stad ingerend.

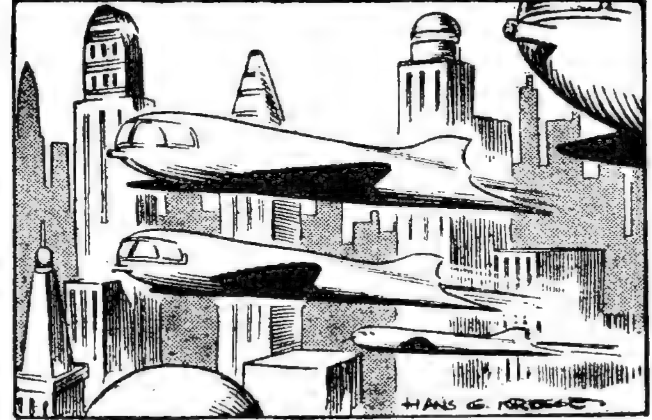
Overal hangen aanplakbrieven met verordeningen, waarboven als een waarschuwingsteken de Egyptische gevleugelde zonneschijf aangebracht is. In groepjes staan de mensen op straat de gebeurtenissen te bespreken. Geen lach weerklinkt, uitgezonderd dan misschien van een enkel meisje dat probeert vriendschap te sluiten met de luipaardsoldaten, die bij drie tegelijk door de straten patrouilleren.

Allengs voert zijn weg hem door de buitenwijken, de houten huizen in de omgeving van de stadswallen, waar de arme bevolking van de hoofdstad woont. Hier durven de luipaardmannen blijkbaar nog niet door te dringen, want onze dwerg komt er geen een tegen.

Dan bemerkt hij eensklapt een aantal voormallige officieren die hevig staan te redeneren bij een groot aanplakbiljet. En daarheen richt hij zijn schreden. Al spoedig blijkt, dat ze niet in de toestand wensen te berusten en dan vertelt de dwerg, dat Eric en Winonah gevangen genomen zijn. Aangezien men algemeen aannam, dat ze beiden dood waren, wekt deze verklaring enige verbazing. Nu vertelt de dwerg zijn wederwaardigheden en men besluit een vergadering te beleggen, om de toestand eens te bespreken. In een oud pakhuis houdt een der officieren een vlammende redevoering, waarna men afspreekt, een poging te wagen de Egyptenaar onschadelijk te maken.





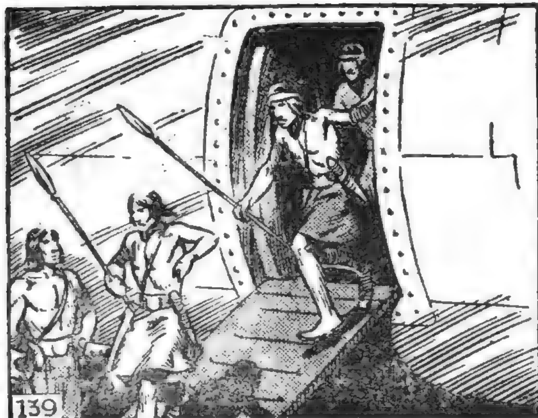


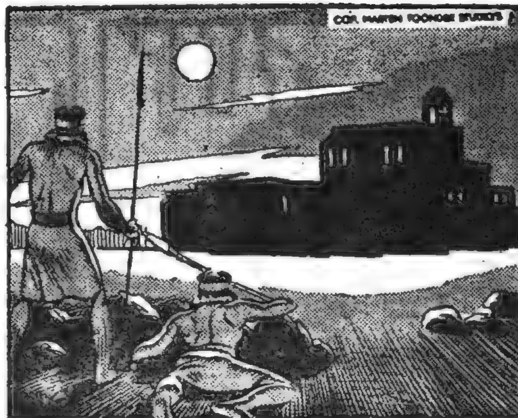
Na goed de bijzonderheden van het plan besproken te hebben, verlaten bij korte tussenpozen groepjes soldaten en officieren het oude pakhuis. Hun opzet is te trachten, enkele atoomluchtschepen te bemachtigen. De officier, die de leiding schijnt te hebben, heeft enige achtergehouden atoompistolen verdeeld en de rest der mannen wapent zich met pijl en boog. Zo onopvallend mogelijk naderen zij de luchthaven, waar de grote vliegtuigen in de hangars staan.

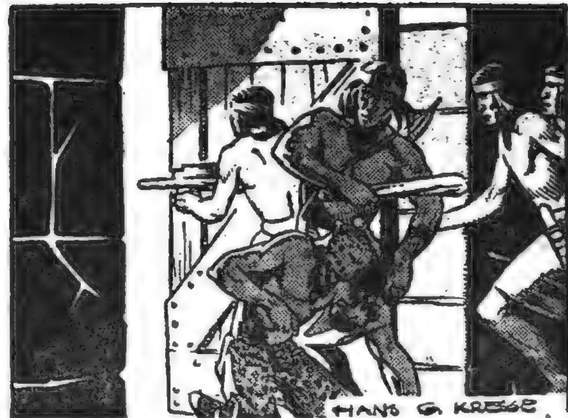
De luipaardmannen weten gelukkig nog niet, hoe deze machines te bedienen, en voorlopig heeft de leiding de toestellen scherp laten bewaken. De dwerg heeft de opdracht, de zaak te verkennen. Het kleine mannetje wringt zich door de kleinste gaatjes heen en van achter een kist aan de rand van het vliegveld neemt hij de toestand goed in zich op. Enkele luipaardmannen lopen heen en weer in de buurt van de grote hangars. De opgave valt dus mee. Een gelijk aantal Atlantissoldaten treedt naar voren en verschuilt zich achter een aantal tonnen. Op een teken snorren twaalf pijlen door de lucht en de luipaardmannen storten dood of gewond ter aarde.

Geen der soldaten heeft gemist. Alles is zo stil in zijn werk gegaan, dat men op het hoofdgebouw van het vliegveld niets bemerkt heeft. In een oogwenk is alles nu gebeurd. De Atlantissoldaten stormen de hangars binnen en in minder dan geen tijd verheffen zich de machtige vogels in de lucht. Nu beginnen de alarmschellen en sirennes te loeien maar het is reeds te laat. Met een machtig geronk kruist het eskader, over de stad en verdwijnt in de westelijke richting.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







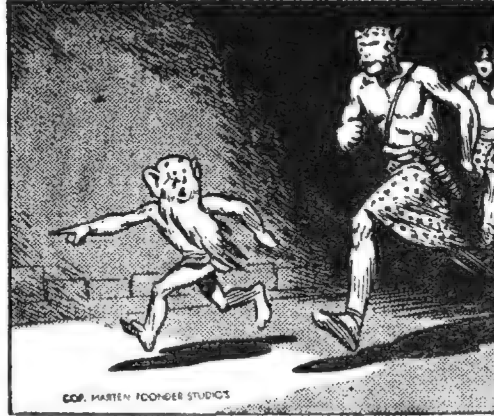
Op grote hoogte vervolgt het escader zijn weg. Na verloop van tijd doemt aan de horizon de omtrek van de burcht van de Steen op en op veiligen afstand dalen de grote vogels. De mannen springen er uit en verzamelen zich. Het is nu wachten tot de duisternis valt, want dan hebben zij de meeste kans op succes. Een kampvuur durven de leiders niet aan te steken, uit vrees voor ontdekking, zodat het kleine dwergje zit te rillen van de koude.

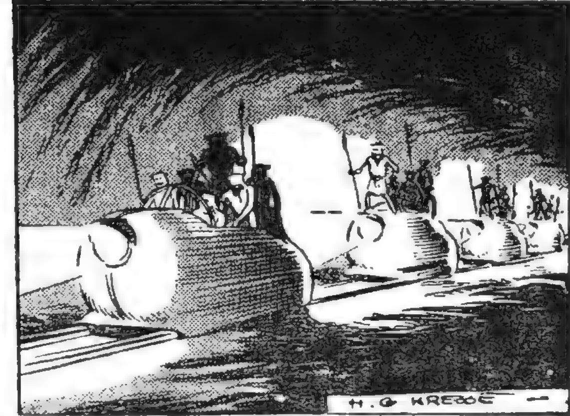
Als de duisternis invalt, sluipen de mannen onder dekking van de verspreid liggende rotsblokken op de burcht toe. Daar heeft men de lichten reeds ontstoken. Als een silhouet ligt het gebouw op de maanbeschenen vlakte. Behoedzaam naderen de soldaten, zwak dringt het geluid van zingende stemmen tot hen door klaarblijkelijk houden de luipaardmannen een feest. Als donkere stippen glijden de mannen over de vlakte, welke hen van de burcht scheidt.

Dit is het gevaarlijkste gedeelte van de tocht, want ieder ogenblik kan de wacht op de transen hun aanwezigheid bemerken en dan is hun overval mislukt. Maar gelukkig gebeurt er niets : de luipaardmannen schijnen niet bevreesd te zijn voor een overval.

De mannen van Atlantis beklimmen zo stil mogelijk te stenen trap. Een van hen klopt op de poort. Een dronken luipaardman van de wacht doet de deur open en zwaait lallend naar buiten. Zijn met bloed doorlopen ogen staren recht in het gelaat van een grimmige soldaat van Atlantis. Voordat dit feit evenwel goed tot zijn beneveld brein is doordrongen, heeft hij een geweldige slag op het hoofd gekregen, en gelijktijdig stormen de Atlantissoldaten de poort binnen.







De wacht is volkomen overrompeld. Bovendien zijn de luipaardmannen te dronken om zich te bewegen en staan wezenloos toe te kijken als een aantal Atlantissoldaten binnen stormt met de wapens in de vuist. Het gaat alles heel snel in zijn werk : in een oogwenk is de wacht onschadelijk gemaakt, en nu zwermen de soldaten de burcht binnen.

Overal is het hetzelfde toneel : dronken luipaardmannen lallend en gichelend als jonge meisjes, tot zij plotseling een aantal Atlantis-krijgers voor zich zien staan., Een van de zalen van de burcht wordt als verzamelplaats ingericht en geleidelijk komen groepjes luipaardmannen, onder bewaking van de overwinnende Atlantis-krijgers binnen, waar zij overgenomen worden door hun bewakers. De luipaardmannen zijn totaal ontnuchterd. Wat hen misschien nog meer verontrust dan deze toestand is het feit, dat zij niet weten, hoe zij zich zullen verantwoorden tegenover hun leiders in de Citadel voor deze kinderachtigen overval. Somber staan zij in een groepje bijeen. Nu worden de uniformen omgewisseld en na zich overtuigd te hebben, dat de luipaardmannen goed opgesloten zijn, stormen de mannen achter de dwerg aan, naar de onderaardse gang.

Het pienterige mannetje weet zich nog goed te herinneren, waar de deur zich bevindt en even later is een aantal atoomkarretjes op weg naar de hoofdstad. Dit gedeelte van de opstand is gelukt.







In de Citadel loopt het feestmaal ten einde. Bedrukt staat Eric in een hoek. Hij heeft moeten zien, hoe men zijn meisje beledigde. De luipaard-generaal kijkt haar af en toe aan met een valse grijns op zijn gelaat en ook de Egyptenaar grinnikt. Het feestmaal wordt gesloten met een brullende toespraak door Kirasso, die daarna luidt toegejuicht wordt door de lichtelijk aangeschoten officieren. Dan geeft hij bevel de officier van de wacht te laten roepen. Deze verschijnt en salueert zoals het behoort.

— Breng deze staatsgevaarlijke persoon naar de kerker en zet een verdubbelde bewaking voor zijn deur, beveelt hij de officier. Deze knikt zwijgend en wenkt enkele soldaten. Inmiddels is ook de generaal opgestaan en de priesteres bij de schouder nemende, dwingt hij haar hem mee te gaan.

Knarsetandend van woede probeert Eric tussen zijn begeleiders door te glippen, maar hardhandig en met een snauw gebiedt men hem, door te lopen. Ziedend loopt Eric naast zijn zwijgzaam geleide. Zij gaan door vele gangen en eindelijk komen zij in een verlaten gedeelte van de Citadel. Dan, terwijl Eric nauwelijks beseft, wat hem overkomt, haalt de officier zijn mes te voorschijn en snijdt kalm en zakelijk zijn touwen door.







Verbijsterd kijkt Eric, die door een Atlantisofficier bevrijd werd, om zich heen, maar hij ziet niets dan lachende gezichten : gezichten van Atlantissoldaten. En eensklaps begrijpt hij. De vermomde Atlantissoldaten brengen hem nu in een klein kamertje, waar Eric ook een luipaardhuid aantrekt. Intussen vertelt een der Atlantisslodaten, die als hoofdman optreedt, hem dat ze door de geheime gang zijn binnengekomen, welke hen door de dwerg gewezen is. De steen hebben zij echter nog niet kunnen vinden. Gelukkig heeft niemand van de tegenpartij bemerkt, dat er vijanden onder hen zijn, zodat zij rustig verder kunnen zoeken.

Veilig in zijn vermomming als luipaardofficier betreedt Eric nu weer de gang en gaat op zoek naar Winonah.

De priesteres is inmiddels door de generaal naar een kamer geleid, waar hij haar enige ogenblikken achter zijn masker met een satanisch lachje opneemt. Langzaam komt de man naderbij... en gelijktijdig wijkt Winonah enkele passen achteruit. Maar dan kan zij niet verder... een tafeltje staat haar in de weg. Met kloppend hard ziet Winonah de schurk naderen... Toevallig raken haar trillende vingers een grote vaas, die op het tafeltje staat en zonder zich een moment te bedenken, grijpt zij het zware voorwerp. Op het ogenblik, dat de generaal haar in zijn armen wil nemen, slaat zij toe. Met een doffen klap slaat de vaas aan stukken op zijn schedel. Eventjes staat de man te zwaaien op zijn benen, bloed druppelt onder zijn kap door... maar dan komt hij woest grommend in beweging... Zonder aarzelen trekt de generaal zijn zwaard en doet enkele stappen in Winonah's richting.

Met grote schrikogen ziet de priesteres de man naderen en slaakt zij een angstige gil...







Op datzelfde ogenblik wordt de deur open geworpen en een andere luipaardofficier verschijnt. Bliksemsnel trekt de nieuw aangekomene zijn zwaard en weert de slag af die voor Winonah bestemd is.

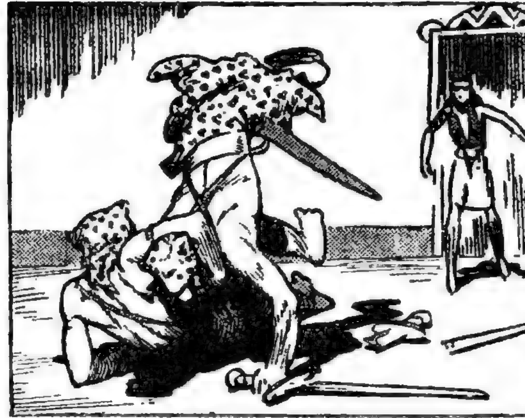
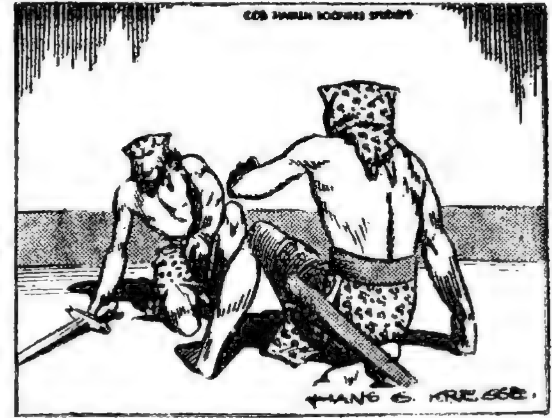
— Achteruit, fluistert de geheimzinnige redder, ik ben het, Eric.

Met een zucht van opluchting voldoet het meisje aan het verzoek. Zij weet nu, dat haar niets meer overkomen kan.

De generaal heeft met stomme verwondering toe staan kijken, maar reeds valt de geheimzinnige vreemdeling aan en net op het nippertje weet de man de slag te ontwijken. Hoewel zwaardgevechten onder de luipaardmannen niet populair zijn en het wapen meer als versiering gedragen wordt, is de generaal een ervaren vechter, die wel degelijk weet met zijn zwaard om te gaan. Daarom was hij een ogenblik zo verbaasd, toen hij zag, dat de ander niet bang was om een gevecht met hem, die als een der beste zwaardvechters bekend stond, aan te gaan. Maar zijn verbazing zou nog stijgen. Immers, ook Eric was een kampioen op dit wapen in zijn eigen land, waar haast iedere man het gebruikte. Dit ondervindt de generaal nu spoedig, en hij gaat met meer voorzichtigheid te werk.

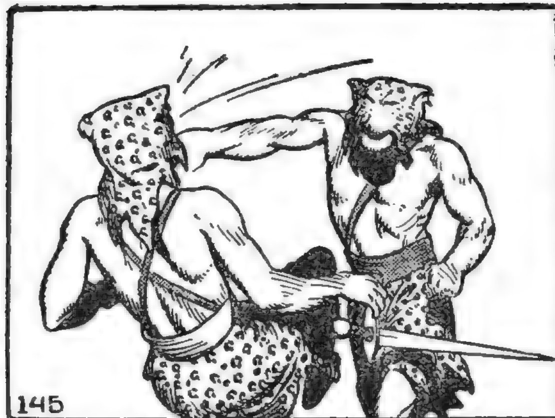
Dan ziet hij zijn kans : de generaal weert en stoot af en laat het lemmet van Eric's zwaard bliksemsnel omhoogglijden langs de vlijmscherpe rand van zijn eigen wapen. De heften stoten tegen elkaar en op datzelfde moment licht hij Eric de voet. Eric verliest zijn evenwicht en tuimelt op de grond.



Door een list is Eric in het nadeel geraakt en valt ruggelings op de grond. Op bijna hetzelfde ogenblik stoot de generaal toe, met een geweldige uithaal, en niet op het nippertje weet Eric zich om te draaien. De punt van het zwaard van de generaal stoot met geweldige kracht op de harde marmeren vloer en met een scherpe klik breekt het lemmer in tweeën. Nu verliest de luipaardman het evenwicht. Bliksemsnel richt Eric zich op en voor dat de generaal zich kan verdedigen wordt hij in de ijzersterke klem van Eric's gespierde armen gevat. Zijn knieën als heiboom gebruikend, werpt hij de ander door de lucht en deze komt met een smak achter Eric neer. Door een ongelukkig toeval ligt Eric's zwaard, dat hij los heeft moeten laten toen hij zijn tegenstander aangreep, binnen diens bereik en ogenblikkelijk grijpt de luipaardman het wapen in zijn gespierde hand. Het ziet er lelijk voor onze jonge Noorman uit. Een seconde zitten de beide mannen tegenover elkaar als om zich voor de laatste strijd gereed te maken... en dan springt Eric op.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Alles hangt er nu van af vlugger te zijn dan de generaal, daar deze in het voordeel is met Eric's zwaard. Als een panter springt Eric op de man toe. Deze krabbelt vlug overeind, maar voor dat hij zich in houding kan stellen, heeft Eric hem een dreunende kaakslag gegeven, die hem doet wankelen. Het zwaard ontvalt hem en met een geweldige stomp in 's mans's maag is het gevecht in Eric's voordeel geëindigd. Hijgend staat Eric enige minuten over de slappe gedaante gebogen, klaar om bij de minste beweging opnieuw toe te slaan. Maar de man beweegt zich niet meer. Hij is bewusteloos. Nu keert Eric met zijn aandacht bij zijn meisje terug, maar hij ziet tot zijn ontsteltenis, dat zij flauw gevallen is.

Voorzichtig beurt hij haar op en begeeft zich in de gang. Als hij een hoek omslaat, ziet hij, dat er een hevig gevecht aan de gang is.

Klaarblijkelijk zijn de Atlantismannen in hun vermomming ontdekt. Snel trekt Eric zich terug en overlegt wat hem te doen staat. Zijn toestand is verre van aangenaam, want zowel vriend als vijand zal proberen hem de priesteres afhandig te maken en hij kan niet zien, wat echte luipaardmannen zijn en wat niet.

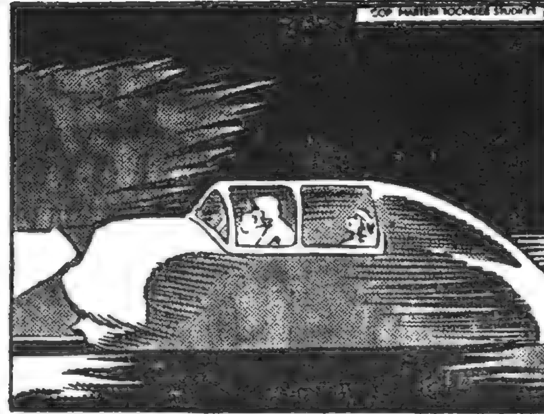
Besluiteloos wandelt hij de gang weer terug in, als hij eensklaps op zijn arm getikt wordt. Zich omwendende ziet hij de dwerg voor zich staan.

— Jij Eric, ja, nee? fluistert het mannetje benepen en zet zich in houding om direct weg te lopen, zo hij de verkeerde voor mocht hebben.

Het is inderdaad zeer moedig van het kereltje. Gelukkig kan Eric hem geruststellen en nu wenkt de dwerg Eric, hem te volgen

— Hierin, fluistert de kleine man, al zij bij een deur komen.





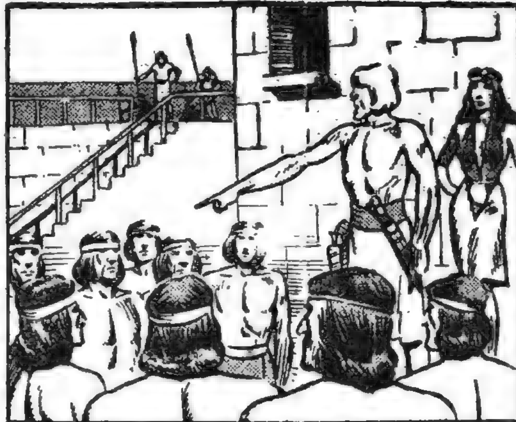


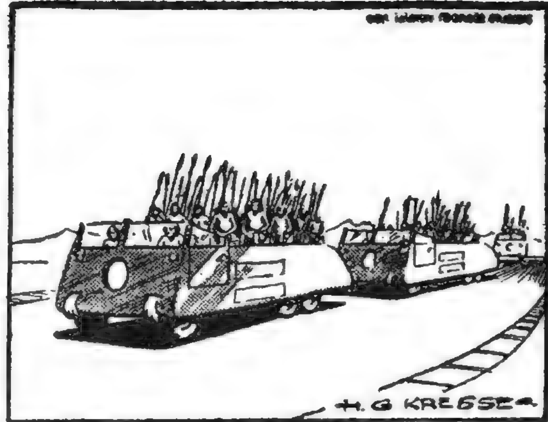
Het blijkt nu, dat de dwerg een geheime gang gevonden heeft, die uitkomt op de ondergrondse verbinding met de burcht. Voorzichtig sluiten zij het paneel achter zich en begeven zich in de spaarzaam verlichte gang. De dwerg kijkt trots uit zijn pientere oogjes; hij vindt zichzelf een flinke man, want zelfs Eric, zijn grote vriend, heeft niet eens de gang ontdekt. Hoewel de Atlantissoldaten er niet in gelukt zijn, de steen te vinden, heeft Eric toch zijn meisje terug mogen krijgen en dat is voor hem het voornaamste. Voorop-gegaan door de trots kijkende dwerg begeven zij zich naar een der karretjes en even later suist het voertuig met een geweldige vaart over de rails, de burcht tegemoet. De priesteres ligt nog steeds bewusteloos.

Inmiddels nadert het gevecht tussen de binnengedrongen Atlantissoldaten en de luipaardmannen zijn einde. Daar de laatsten verre in de meerderheid zijn, is de uitslag niet twijfelachtig. Steeds meer worden de soldaten van Atlantis teruggedrongen en als zij zien dat verdere strijd slechts bloedvergieten zou betekenen, staken zij het gevecht en slaan op de vlucht naar de geheime gang.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN







Ontmoedigd wachten Eric en de inmiddels weer bijgekomen Winonah op de terugkeer van de verslagen soldaten. Eindelijk zien zij de lange rij wagentjes naderen. Als de manschappen uitstappen, ziet Eric dat er velen van hen gewond zijn.

In totaal, Eric en de priesteres meegerekend, zijn er ongeveer 80 mannen over, waarvan 21 gewonden. Met dit handjevol verslagen mannen begeeft Eric zich nu bovengronds in de Burcht, waar hij de overige soldaten, die de luipaardmannen hebben moeten bewaken, oppikt. Op het binnenplein van de burcht spreekt Eric de krijgers toe.

— Mannen, zegt hij, onze opstand is mislukt, de steen is niet gevonden. Wij kunnen thans niets meer ondernemen en bovendien kan hier elk ogenblik een afdeling luipaardmannen verschijnen. Wij moeten dus vluchten naar het binnenland en een betere tijd afwachten. Onze priesteres, als behorende tot de hoogste, heilige orde, zal ons leiden! Laat de moed niet zakken, wij krijgen ook onze kans!

Stil doch verbeten gaan de mannen uiteen om alles voor het vertrek in gereedheid te brengen. De in de burcht aanwezige wapens en gereedschappen worden zoveel als men maar enigszins bergen kan in een legerwagen geladen en een der mannen heeft het geluk een grote voedselvoorraad te vinden, die nu onder gejuich ook wordt opgeladen. De legerauto's rijden voor en de manschappen nemen op de banken plaats. Nog eenmaal inspecteren Eric en Winonah de wagentrein, kijken of alles goed opgeborgen is en dan op een sein van Eric, zet de stoet, bestaande uit vijf legerauto's, zich in beweging, een onbekende toekomst tegemoet...

EINDE VAN HET DERDE VERHAAL

EINDE

VAN HET DERDE VERHAAL

De nieuwe spannende avonturen van « Eric de Noorman » zijn beschreven in het vierde deeltje, dat weldra in de handel zal gebracht worden en getiteld is :

« De Wraak van de Egyptenaar »

In deze reeks zijn verschenen :

1. DE REIS NAAR ATLANTIS
2. DE ONTVOERING VAN WINONAH
3. DE STRIJD TEGEN KIRASSO
4. DE WRAAK VAN DE EGYPTENAAR
5. DE SULTAN VAN AKAIIM

Zullen weldra verschijnen :

6. HET WATER DES LEVENS
7. HET STENEN AFGODSBEELD
8. DE ONDERGANG VAN ATLANTIS
9. SCHIPBREUKELINGEN IN ROME
10. DE VALSE KONING



Uitgeverij : HET LAATSTE NIEUWS, Em. Jacqmainlaan, 105-107 - BRUSSEL